

ATARI JOURNAL 11'92
ATARI
journal
sfr 6,-
öS 48,-
DM 6,-
Die Fachzeitschrift für ATARI ST und TT
Viren im Visier
Der Sagrotan-Nachfolger Toxis
Software
Xact Draw, E-Copy, Argon CD
Hardware
The Link, SCSI-Platten, Panasonic-Drucker
Updates
That´s Address 2.0, NVDI 2.10, Kobold 2.0

Die Software-Krise

Seit Jahren wächst die Rechenleistung der 'persönlichen' Computer stetig an. Gleichzeitig fallen die Hardware-Preise ins Bodenlose. Parallel zu dieser Entwicklung hat sich die Erkenntnis durchgesetzt, daß heutzutage beinahe ausschließlich die Software über die Möglichkeiten und Einsatzgebiete des Computers entscheidet – ganz im Gegensatz zu den 'Gründerjahren' des Computerzeitalters, wo mäßige CPU-Performance und hohe Hardware-Kosten noch enge Grenzen gesetzt haben.

Seit dieser Zeit ist konsequenterweise nicht nur die Hardware, sondern auch die Software leistungsfähiger geworden. Doch während die Preise für Hardware rapide gefallen sind, ist im Bereich der Software eine gerade gegenläufige Entwicklung zu verzeichnen: Software wird mit zunehmender Komplexität immer teurer. Dies ist auf den ersten Blick auch völlig einleuchtend, bedenkt man, daß Software fast vollständig durch den Produktionsfaktor Mensch erzeugt wird. Erschreckend ist jedoch, daß bei allem Fortschritt in der Entwicklung und Produktion von Hardware die Optimierung der 'Software-Produktion' auf der Strecke geblieben ist: Programme werden heute beinahe noch genauso entwickelt wie vor zehn Jahren.

Zweifellos läßt sich die Produktion von Software heute noch nicht (und vielleicht auch niemals) maschinell erledigen. Dennoch gibt es viele Möglichkeiten, die Produktivität in der Software-Entwicklung schon heute mit einfachen Mitteln zu erhöhen: Dazu gehört nicht nur die Benutzung effizienter Programmier-Werkzeuge oder das Konzept modular aufgebauter Software, sondern auch die Programmierung für eine möglichst große Zielgruppe.

Daraus die Konsequenz zu ziehen, nur noch für die enorme Anzahl von DOS- und Windows-Computern zu programmieren, ist jedoch ein voreiliger Schluß: Wer heute als Entwickler seine Resourcen gewissenhaft einzusetzen weiß, bemüht sich um eine plattform-übergreifende Software-Entwicklung. Daß auch und gerade große Software-Hersteller auf langfristige und plattform-übergreifende Konzepte angewiesen sind, beweist die US-Firma Symantec (jedermann bekannt durch den Norton Commander für DOS) durch ein Projekt, das die parallele Entwicklung von Software für Windows und den Apple Macintosh ermöglichen soll.

Letztendlich profitieren alle davon: Den Software-Entwicklern steht ein größerer Markt offen, die Anwender erhalten preiswerte und leistungsfähige Software für 'ihr' Rechnersystem und Hardware-Hersteller brauchen sich um die Software-Versorgung ihrer Rechner keine Sorgen zu machen. Bleibt zu hoffen, daß alle Betroffenen die Zeichen der Zeit erkennen, ehe ein in puncto Hardware interessanter Computer aus Mangel an Software zugrunde geht …

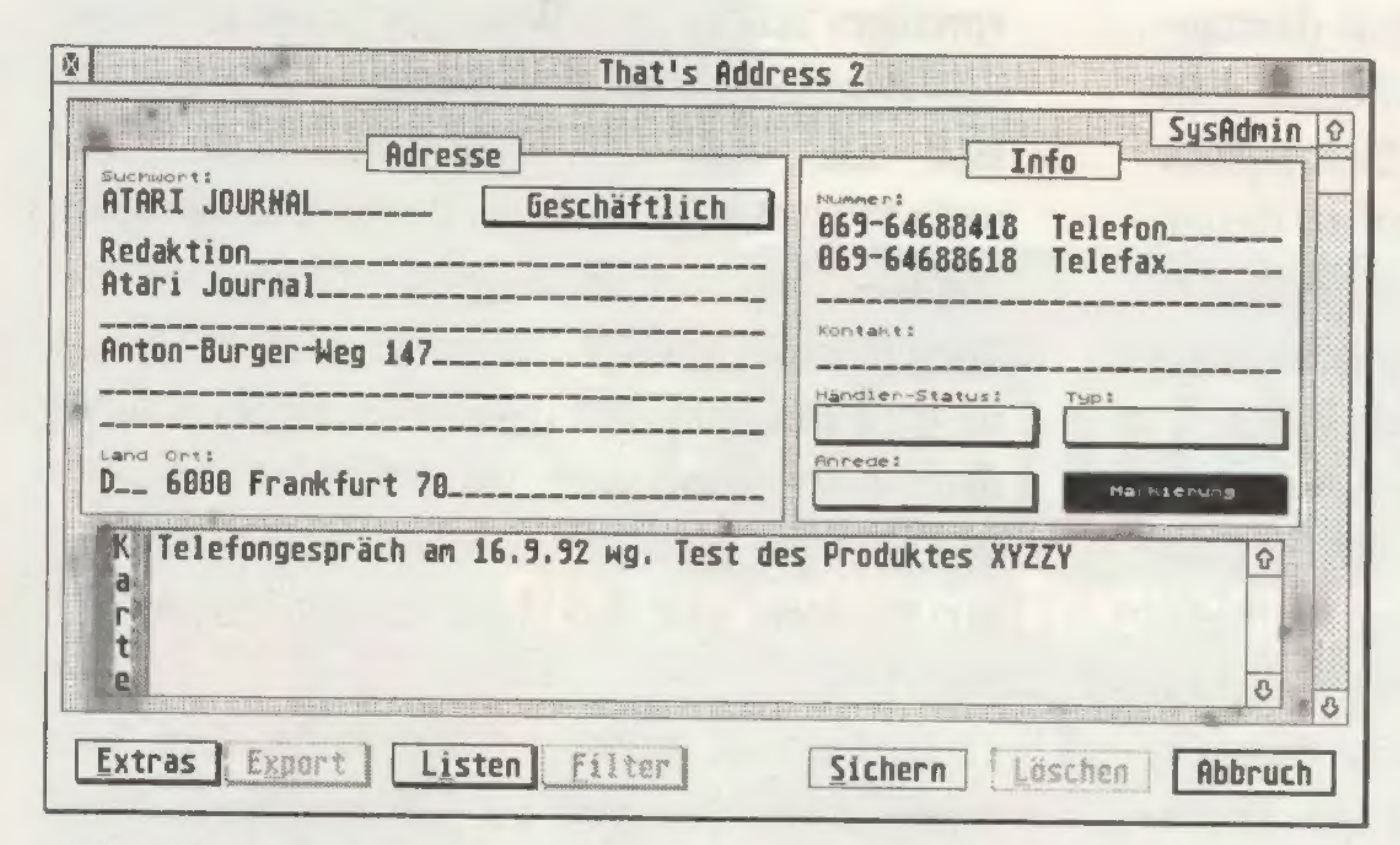
C. Strasheim

Christian Strasheim

INHALT

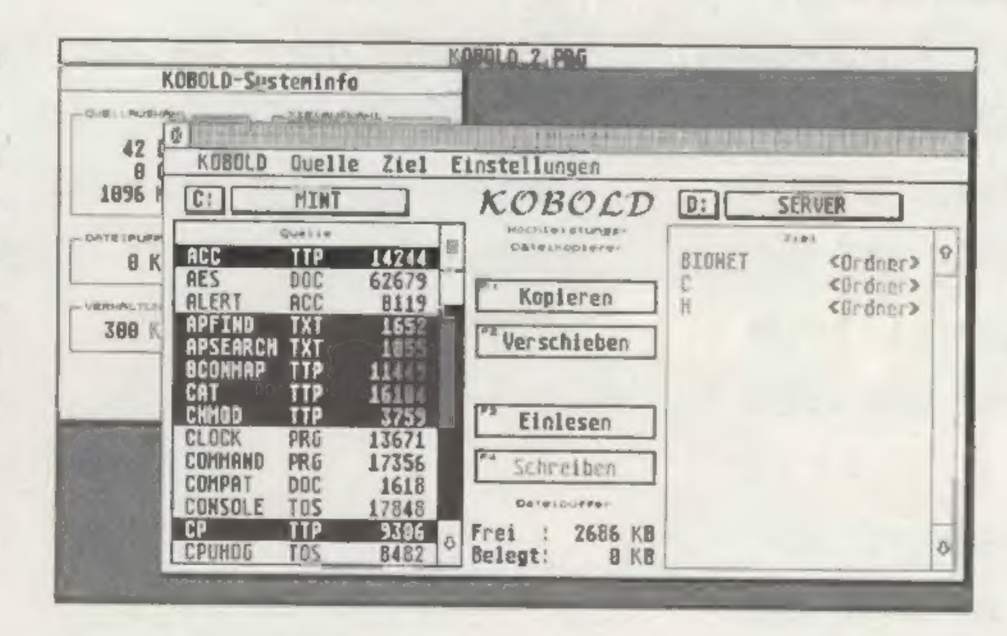


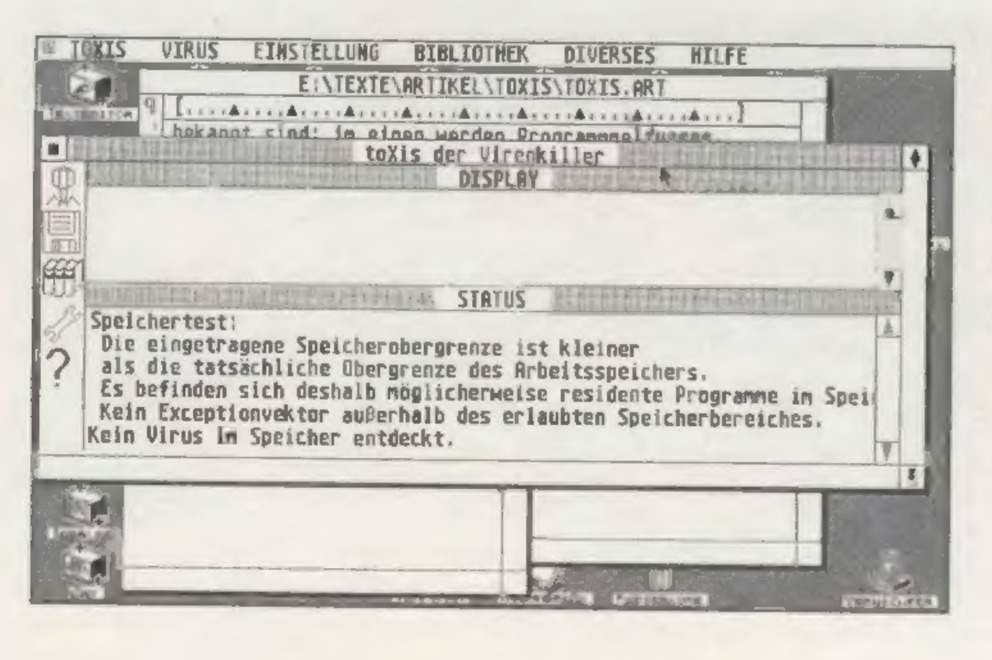
Die Photokina mausert sich immer mehr von einer reinen Foto-Fachmesse zu einer Multimedia-Show. Auch in diesem Jahr waren wieder Trends im Bereich der 'Consumer Electronics' zu entdecken, die für Computer-Besitzer sehr interessant sind. **Seite 8**



That's Address beweist auch in der neuen Version 2.0, daß ein spezialisiertes Programm bei der Adreßverwaltung mehr leisten kann als herkömmliche Datenbanken. **Seite 43**

Die neue Version 2.0 des Kobold ist in vielen Punkten deutlich verbessert worden: Neue Formatierfunktionen, eine Überarbeitung der Optik, verbesserte Auswahlfunktionen sowie eine Anpassung an MultiTOS sind nur ein kleiner Teil der Änderungen. **Seite 37**





Mit Toxis, der kommerziell vertriebenen Nachfolge-Version des Virenkillers Sagrotan, bietet konTRAST ein wirksames Mittel gegen Viren an. **Seite 75**

AKTUELL

HARDWARE

SOFTWARE

SOFTWARE

GRUNDLAGEN

REPORT

SPIELE

PUBLIC DOMAIN

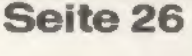
RUBRIKEN



Für knappe 200 Mark bietet SciLab die Zeichenfunktionen aus dem Chartprogramm Xact als eigenständiges Programm an. Was Xact Draw leistet, erfahren Sie in unserem umfassenden Testbericht ab Seite **Seite 20**

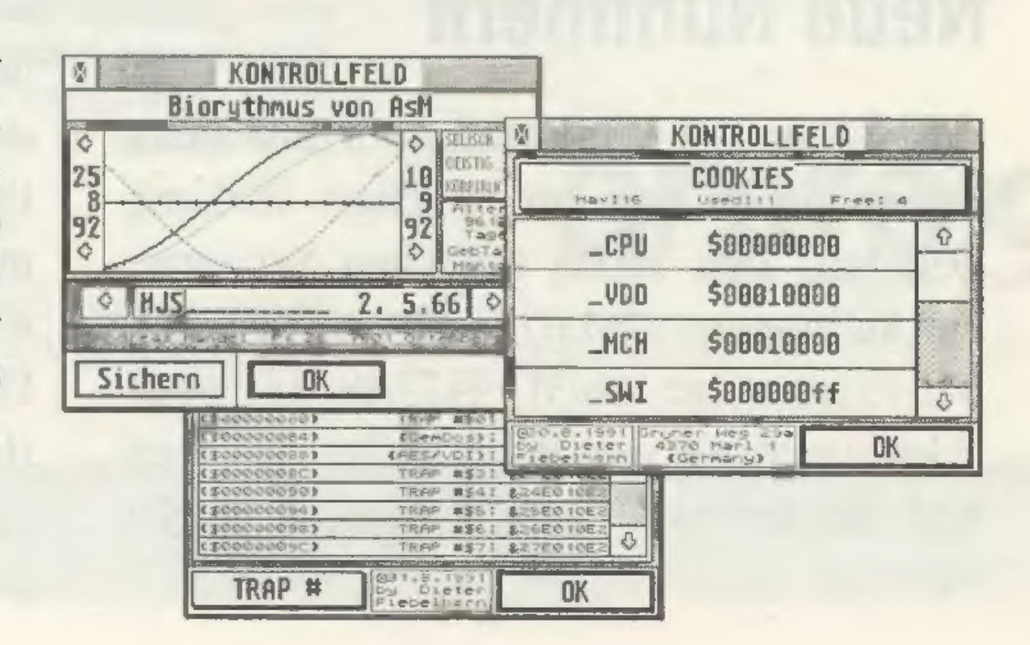


Die neue Colani-Maus, die von Omikron jetzt auch für den Atari angeboten wird, stellt einen gelungenen Versuch dar, die Computermaus besser an die menschliche Hand anzupassen. **Seite 26**





Weniger ein Spiel, als vielmehr eine sehr detailgetreue Simulation ist Airbus 320: Von der Planung des Flugs, über den eigentlichen Flug bis hin zur Bewertung ist alles vorhanden. **Seite 108**



Mit Mega STE und TT kam auch ein neues Kontrollfeld. Eine ganze Reihe interessanter CPX-Module aus dem Public Domain Bereich beschreiben wir ab **Seite 53**

NEWS

ATARI zieht um!

Ab dem 5. Oktober ist Atari wie geplant im neuen Lager- und Verwaltungsgebäude in Schwalbach zu erreichen. Hier die neue Anschrift sowie Telefon- und Faxnummer:

ATARI Computer GmbH, Am Kronberger Hang 2, 6231 Schwalbach/Taunus, Tel. (06196) 801-1, Fax (06196) 801-180

Calligrapher 3

Bereits auf der Atari-Messe angekündigt und ab dem 1. Oktober lieferbar ist die Version 3 der Textverarbeitung Calligrapher. Alle Anwender, die Calligrapher im Laufe dieses Jahres gekauft haben, erhalten das Update kostenlos; für alle anderen Calligrapher-Benutzer ist die neue Version für DM 80,- erhältlich.

Die neue Version löst die meisten der Probleme, die wir in unserem Testbericht aufgeführt hatten: Calligrapher 3 benötigt kein GDOS mehr, wodurch viele Schwierigkeiten bereits im Vorfeld vermieden werden. Außerdem läuft das Programm jetzt jetzt problemlos unter MultiGEM und MultiTOS. Neu ist – neben vielen kleinen Details – schließlich auch ein GEM-Installationsprogramm, das keine unnötigen Diskettenwechsel mehr verlangt.

Working Title GbR, Lilienweg 12, 5300 Bonn 1, Tel. (0228) 647020, Fax (0228) 746328

Neue Nummern

Die Telefon- und Fax-Nummern des Heim Verlags haben sich mit sofortiger Wirkung geändert. Den Verlag erreichen Sie unter der Rufnummer (06151) 9477-0 sowie unter der Faxnummer (06151) 9477-18. Die neue Telefonnummer der Hotline (für AT-Speed und die Software-Produkte) lautet (06151) 9477-24.

It's Party Time!

Mit zahlreichen Falcon-Parties in verschiedenen Großstädten will die Händlervereinigung Digital Desktop Atari bei der Markteinführung des Falcon unterstützen. Führende Software-Häuser werden im Rahmen dieser Parties nach Auskunft von Digital Desktop auch bereits erste Anwendungen für den Falcon präsentieren. Die Veranstaltungen finden in lockerer Atmosphäre bei Kaffee, Sekt und Gebäck statt. Im einzelnen sind folgende Termine angesetzt:

7.10.	**Chemnitz**	Chemnitz Computer, Eisenweg 73, O-9051 Chemnitz
9.-10.10.	**Berlin**	Computersysteme Schlichting, Katzbachstraße 8, 1000 Berlin 61
16.10.	**Tübingen**	Don't Panic, Pfleghofstraße 3, 7400 Tübingen
17.10.	**Freiburg**	Duffner Computer, Waldkircher Straße 61-63, 7800 Freiburg
21.10.	**Regensburg**	Wittich Computer, Luitpoldstraße 2, 8400 Regensburg
23.10.	**Frankfurt**	Eickmann Computer, In der Römerstadt 249, 6000 Frankfurt 90
28.10.	**Bremen**	PS Data, Faulenstraße 48-52, 2800 Bremen 1
30.10.	**Gelsenkirchen**	CSA, Wilhelminenstraße 29, 4650 Gelsenkirchen

Natürlich hat Digital Desktop kein 'Monopol' auf die Markteinführung des Falcon/030. So haben bereits auch andere Händler wie WAVE Computer und Heim Computertechnik entsprechende Aktionen zur Vorstellung des Falcon angekündigt.

Neue Adresse

Die Firma Soft Arts ist umgezogen. Die neue Adresse lautet:

Soft Arts, Niemetzstraße 47-49, 1000 Berlin 44, Tel. (030) 6843737, Fax (030) 6858041

Laufwerk für Spectre

HG Computer bietet seit kurzem ein Diskettenlaufwerk an, das optimal für das Lesen von Macintosh-Disketten in Verbindung mit dem Spectre GCR geeignet ist. Es handelt sich um ein HD-Laufwerk, das bei einem Update der Spectre-Software in Verbindung mit einem HD-Kit auch in der Lage sein wird, Mac-HD-Disketten zu verarbeiten. Als Einbauversion kostet das Laufwerk DM 160,-, als externes Gerät DM 240,-.

HG Computer, Giselastraße 88-90, 5100 Aachen, Tel. (0241) 603252, Fax (0241) 603242

GNU C++ Version 2.1

Ab sofort ist die neue Version 2.1 des Public Domain C-Compilers GNU C++ (Version 2.1, Patchlevel 2) bei SW-Software erhältlich. Der Preis für den GCC beträgt DM 45,- ohne Source bzw. DM 89,- mit Source; die Installationsdisk ist für DM 7,- erhältlich.

SW Software, Beethovenstraße 10, 7938 Oberdischingen, Tel. (07305) 8325

EASE 2.0

EASE 2.0, die neue Version der komfortablen Benutzeroberfläche, wird ab Mitte Oktober ausgeliefert. Registrierte Anwender älterer Versionen werden schriftlich über die Update-Möglichkeiten informiert.

Artifex Computer GmbH, Anton-Burger-Weg 147, 6000 Frankfurt 70, Tel. (069) 64688518, Fax (069) 64688618

Handyscanner für alle!

In Zusammenarbeit mit Trade iT bietet WAVE ein Handyscanner-Paket zum Preis von DM 278,- an. Im Paket enthalten sind der GeniScan-Handyscanner inklusive Interface und Netzteil, die Software Scan it sowie ein GDPS-Treiber. Der Scanner arbeitet in 100 bis 400 dpi mit 32 Graustufen in vier verschiedenen Rastermodi. Für DM 100,- Aufpreis bietet WAVE zusätzlich Repro Studio junior und Avant Trace an.

WAVE Computersysteme, Südanlage 20, 6300 Gießen, Tel. (0641) 72357, Fax (0641) 72371

ED-Laufwerk lieferbar

MW-electronic, der Vertrieb des Kopierprogramms E-Copy (siehe Bericht auf Seite 84 dieser Ausgabe) bietet auch ein passendes Set zum Anschluß eines ED-Laufwerks an alle ST- und TT-Modelle an. Das ED-Kit3+, das natürlich nicht nur ED-, sondern auch HD-Laufwerke ansteuern kann, wird einfach auf das ED-Laufwerk aufgesteckt. Im Rechner selbst muß nur ein Kabel angelötet werden, um das Taktsignal zum Modul zu führen. Das Modul alleine kostet DM 119,- und das Komplettsystem aus ED-Kit3+, dem ED-Laufwerk TEAC FD235J, dem Floppy-Controller AJAX – der zum Betrieb des Moduls unbedingt benötigt wird – und E-Copy DM 469,-.

MW Electronic, Heisterbachstr. 137, 5330 Königswinter 1, Tel. (02223) 1567, Fax (02223) 4845

Messe-Nachlese

Trotz des Umfangs von 20 Seiten haben wir in unserem Messe-Bericht in der letzten Ausgabe doch ein paar interessante Dinge übersehen, die wir Ihnen an dieser Stelle nachreichen möchten:

Cachet

Auf einem kleinen Stand in Halle 11 zeigte die Firma Cachet ihr Produkt Solo, ein Modul, das in Verbindung mit zwei Diskettenlaufwerken das Kopieren von Disketten ganz ohne Computer ermöglicht. Einen Bericht über dieses für DM 150,- erhältliche Produkt werden wir in einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen.

Comtex

Am Stand von Kontrast zeigte die Firma Comtext das Multiuser-fähige Auftrags-Abwicklungssystem Baas. Das Programm verwaltet Kunden-, Lieferanten- und Artikeldaten und bietet eine Lagerverwaltung, ein mehrstufiges Mahnwesen sowie eine Postleitzahl-Datenbank.

Digital Arts

Völlig vergessen haben wir leider auch die Firma Digital Arts, die in naher Zukunft wohl mit speziellen Falcon-Produkten noch für Aufsehen sorgen wird. Auf der Messe gezeigt wurde bereits DA's Vektor, ein Vektor-Illustrationsprogramm, das sogar über eine Vektorisierungsfunktion verfügt. DA's Vektor, das selbstverständlich auch auf dem Falcon/030 laufen wird, soll etwa DM 300,- kosten und ist damit für ein Programm dieser Leistungsklasse erstaunlich preiswert. Der Vertrieb erfolgt über H3 Systems.

GE-Soft

Bei GE-Soft war – wie in anderen Zeitschriften berichtet – tatsächlich ein Beschleuniger für den TT zu sehen, der mit 50 MHz getaktet ist und eine Geschwindigkeitssteigerung um etwa 25% bringt. Leider war auf der Messe kein funktionsfähiges Modell zu begutachten, so daß wir dieses Produkt ursprünglich in unserem Messe-Bericht nicht erwähnt hatten.

Cachet, Ostendstraße, 7524 Östringen, Tel. (07253) 22411

Comtex, Giteweg 3, 7801 Bollschweil, Tel. (07633) 50784

GE-Soft, Habsburger Straße 13, 5216 Niederkassel-Rheidt, Tel. (02208) 73148

H3 Systems, Häusserstraße 44, 6900 Heidelberg, Tel. (06221) 164031, Fax (06221) 184541



Photokina '92

Die Photokina mausert sich immer mehr von einer reinen Foto-Fachmesse zu einer Multimedia-Show. Auch in diesem Jahr waren auf der Kölner Messe wieder sehr interessante Trends im Bereich der 'Consumer Electronics' zu entdecken, die gerade auch für Computer-Besitzer von Interesse sind.

von Christian Strasheim

Die spannendste Neuigkeit auf der Photokina war ohne Zweifel die mit gigantischem Werbeaufwand betriebene Markteinführung der Kodak Photo CD. Mit einer enormen Standfläche, gelungenen Show-Vorführungen und einer 'Galerie' mit 100 Monitoren demonstrierte Kodak die Möglichkeiten der Photo CD.

Technisch gesehen ist das Photo CD System bestechend einfach: Man fotografiert wie bisher mit einer ganz gewöhnlichen Kleinbildkamera auf normales Filmmaterial. Beim Entwickeln (oder auch später) hat man die Möglichkeit, einzelne oder auch alle Bilder vom Fotohändler auf die Photo CD überspielen zu lassen. Dabei werden die Bilder mit einer Auflösung von 3072 x 2048 Pixel bei True-Color gescannt, was rund 18 MByte an Bilddaten ergibt, die auf bis zu 4.5 MByte komprimiert werden. Darüber hinaus werden die Bilder auf der Photo CD noch in niedrigeren Auflösungen gespeichert, die sich für eine schnelle Darstellung auf niedriger auflösenden Ausgabemedien eignen.

Erstmals auf der Photokina hat sich Kodak auch zu den Kosten des Photo CD Systems geäußert: Die Photo CD an sich wird rund DM 14,- kosten und nimmt bis zu 100 Fotos auf. Die Kosten für die Überspielung gibt Kodak mit rund DM 1,20 pro Bild an; zusätzlich fällt ein Grundpreis von rund DM 5,- pro Auftrag an. In diesem Preis ist die Erstellung eines Index-Prints eingeschlossen, der alle gespeicherten Fotos in verkleinerter Form zeigt.

Entsprechende CD-Player von Kodak und Philips, die natürlich auch Audio-CDs abspielen können, sollen zu Preisen von rund DM 1000,- noch im September im Handel erhältlich sein. Weitere Modelle von Kodak – unter anderem ein Wechsler für fünf Photo CDs sowie ein portabler Player – werden rechtzeitig vor Weihnachten auf den Markt kommen. Das knapp 1 kg schwere, portable Modell mit der Bezeichnung PCD 880 war bereits in Köln zu sehen und wird bei seiner Markteinführung rund DM 1000,- kosten.

Photo CD Pro

Während schon bei der 'normalen' Photo CD für den Amateurfotografen mehr als genug Qualitätsreserven vorhanden sind, hat Kodak bereits jetzt die Pro Photo CD vorgestellt, die sich in der Auflösung und dem Format der gescannten Bilder unterscheidet, dennoch aber auf einem normalen Photo CD Player zu benutzen ist. Auf die Pro Photo CD, die ab Mitte '93 erhältlich sein wird, lassen sich Bilder bis zu 4 x 5 Zoll Größe in Profiqualität (4000 x 6000 Pixel bei 24 Bit Farbtiefe) aufzeichnen.

Auch in andere Richtungen ist das Photo CD System flexibel: Die – ebenfalls kompatible – Photo CD Catalog Disc erlaubt die Speicherung von mehr als 3000 Bildern auf einer CD, wobei natürlich die Auflösung eingeschränkt ist. Die Kodak Portfolio Disc speichert bis zu 800 Bilder in Verbindung mit Text und Ton, was diese Variante der Photo CD für Multimedia-Anwendungen prädestiniert. Speziell auf Anwendungen in der Medizin ausgerichtet ist die Photo CD Medical Disc, die zum Speichern von Ultraschallbildern etc. auf CD dient.



Abb. 1: Kodaks vielversprechendes Photo CD System wird in Kürze für Jedermann verfügbar sein.

Zur Weiterverarbeitung der Bilder auf der Photo CD mit Hilfe des Computers zeigte Kodak auf der Photokina bereits fertige Anwendungen für Mac und PC. Gerade Apple engagiert sich im Bereich Photo CD vehement: In Zusammenarbeit mit Kodak will man nicht nur entsprechende Routinen zum Zugriff auf Photo CDs direkt ins Betriebsssystem einbinden, sondern auch entsprechende Technologien zur Ausgabe von Farbbildern auf neue Druckermodelle vorantreiben.

CD Interactive

Ein weiteres Highlight der Photokina war das von Philips entwickelte System CD-I (Compact Disc Interactive). Hierbei handelt es sich ein interaktives Medium, das auf einer CD Ton, Grafik, Text und Animation vereinigt. Über einen speziellen CD-I-Player, der über eine Fernbedienung mit einer Art integriertem Joystick gesteuert wird, können diese CDs benutzt werden. Mögliche Anwendungen sind dabei Lern- und Unterhaltungsprogramme, die durch die hohe Qualität von Bild und Ton anspruchsvoller ausfallen können als ihre bisherigen Äquivalente für den Computer. Gezeigt wurde auf der Photokina unter anderem ein Fotokurs als CD-I-Anwendung, wobei der User direkt ins Geschehen eingreifen und seine Fertigkeiten trainieren kann. Bei der Markteinführung in Deutschland wird Philips bereits 25 deutsche Titel anbieten können, 5 weitere sollen jeden Monat folgen. Dabei baut man auf die positiven Erfahrungen mit CD-I in den USA, wo bereits 100 Titel erhältlich und 200 weitere in Arbeit sind.

Eine wichtige Eigenschaft des CD-I-Players sei noch erwähnt: Er kann nicht nur Audio CDs, sondern auch Photo CDs abspielen. Übrigens bietet Philips auch spezielle Photo CD Player an, die schon am Anfang nur knapp DM 900,- (Listenpreis) kosten werden – wen wundert's, schließlich war Philips an der Entwicklung der Photo CD maßgeblich beteiligt.

Canon Still-Video

Während es die Photo CD schon heute ermöglicht, Fotos in exzellenter Qualität mit vertretbarem finanziellen Aufwand in den Computer zu übernehmen, ist Still-Video von diesem Ziel noch ein ganzes Stück entfernt: Preisgünstige Lösungen wie der Fotoman (Logitech) sind in der Qualität sehr stark eingeschränkt, und selbst höherwertigere Still-Video-Systeme wie die von Canon reichen noch immer nicht an die Photo CD heran.



Abb. 2: Mit der RL-560 stellt Canon eine neue Still-Video-Kamera mit weiter verbesserter Bildqualität vor.

Erwähnenswert erscheint uns dennoch eine Neuvorstellung auf der Photokina: Die Ion RC-560 von Canon, eine Still-Video-Kamera der dritten Generation. Die Ion RC-560 ist eine handliche Kamera mit eingebautem Blitzgerät, Autofokus und dreistufigem Zoom. Je nach gewünschter Bildqualität werden 25 oder 50 Bilder auf einer kleinen, analogen Diskette gespeichert. Ohne Interface kann die Kamera direkt an einen Fernseher angeschlossen werden, der die dargestellten Bilder wiedergeben kann.

Um die Daten im Computer nutzen zu können, bietet Canon ein entsprechendes Kit aus Hard- und Software für den Macintosh an. Dieses Kit ermöglicht es mit Hilfe einer kleinen Erweiterung auch, Bilder vom Macintosh zurück auf die Kamera zu übertragen. Die relativ hohen Kosten von rund 4.500,- für die Kamera bzw. DM 6.700,- für das komplette Kit für den Macintosh machen dieses System für den Amateur uninteressant. Wo es jedoch – wie im journalistischen Bereich – auf die schnelle und kostengünstige Weiterverarbeitung von Bildern mit eingeschränkter Qualität (756 x 540 Pixel bei 24 Bit Farbtiefe) ankommt, ist die Still-Video-Technologie schon heute eine interessante Alternative.

Und Atari?

Mit Bedauern mußten wir feststellen, daß von Atari auf der ganzen Photokina beinahe gar nichts zu sehen war: Gerade mal einen Stand konnten wir entdecken, wo ein Mega STE recht unspektakulär zur Steuerung einer Lichtanlage eingesetzt wurde. Zweifellos ist es jetzt – in Ermangelung entsprechender Software – noch zu früh, die Fähigkeiten des Falcon als Multimedia-Maschine im Rahmen einer solchen Messe 'rüberzubringen'. Dennoch hat Atari ganz offensichtlich geschlafen, was auch und vor allem die Photo CD betrifft. Durch eine Zusammenarbeit mit Kodak hätte Atari ohne großen Aufwand von Anfang mit dem Falcon dabeisein können – und das sicherlich mit beachtlichem Erfolg, haben doch die Photo CD und der Falcon sehr ähnliche Zielgruppen.

Ein kleiner Trost ist vielleicht die Tatsache, daß sich in diesem Sektor auch Commodore nicht sehr viel geschickter angestellt hat: Obwohl man auf einem eigenen Stand auf der Photokina besonders Video-Anwendungen für den Amiga präsentierte, herrschte auch hier bei der Frage nach der Photo CD betretenes Schweigen. cs

Nähere Informationen zu den oben genannten Produkten erhalten Sie bei: **Canon Euro-Photo**, Siemensring 90-92, 4151 Willich 1, **Kodak AG**, Postfach 600 345, 7000 Stuttgart 60 sowie **Phillips Consumer Electronics**, Abteilung Öffentlichkeitsarbeit, Alexanderstraße 1, 2000 Hamburg 1

Neues aus den USA

Nach der Weltpremiere des Falcon/030 auf der diesjährigen Atari-Messe in Düsseldorf hielt es Atari nun auch für geboten, den Rechner den amerikanischen Benutzern vorzustellen. Das langerwartete BCS-Meeting in Boston sowie die traditionelle Atari-Show im kalifonischen Glendale gaben hierzu Gelegenheit. Doch auch die Konkurrenz hat in der Zwischenzeit nicht geschlafen ...

von Oliver Steinmeier

In den USA waren vor allem in letzter Zeit nicht wenige Anwender und Entwickler verärgert über das mangelnde Engagement von Atari auf dem heimischen Markt. Während hier in Europa der ST-Book nun seit einigen Monaten käuflich zu erwerben ist, wartet Nordamerika weiterhin auf den Tragbaren von Atari. Bei vielen Atarianern wurden Befürchtungen – genährt durch Ankündigungen von Atari, den Falcon zunächst in Europa vorstellen und anbieten zu wollen – geweckt, daß etwas vergleichbares auch bei der neuen Wunderwaffe im Kampf um den Massenmarkt geschehen würde. Bill Rehbock konnte durch seine Ankündigung, daß der Falcon bereits im September die wichtige FCC-B-Prüfung (vergleichbar mit der ZZF-Zulassung) bestanden habe, den Gerüchten weitgehend den Wind aus den Segeln nehmen.

Die jährlich stattfindende Atari-Messe in Glendale, einem Vorort von Los Angeles, zu der in diesem September knapp 40 Aussteller kamen, bot dann für die etwa 2500 Besucher erstmals Gelegenheit, einen Blick auf den Falcon/030 zu werfen. Atari selbst hatte lediglich ein Gerät mitgebracht, aber auf dem Stand von Lexicor konnte man einen weiteren Falcon sehen, auf dem das neue Grafikprogramm Mona-Lisa vorgeführt wurde.

Shopping

Amerikanische Verkaufsmessen wie die in Glendale bieten vielen Entwicklern die Gelegenheit, mit den Benutzern ihrer Software in direkten Kontakt zu treten. Die Besucher lassen sich häufig von den günstigen Messe-Sonderpreisen zum Kauf von neuen Produkten und Updates 'verführen' und ermöglichen es damit auch Entwicklern, die aus weit entfernten Bundesstaaten der USA anreisen, die Veranstaltung mit finanziellem Gewinn zu verlassen.

Nachdem der ST-Emulator 'GEMulator' von Quick-ST-Entwickler Darek Mihocka bereits vor Monaten angekündigt und auf der Connecticut-Show im August auch vorgeführt wurde, war das Gerät nun endlich auch käuflich zu erwerben. Zum Messe-Preis von $199 erhielt man eine PC-Erweiterungskarte mit bereits aufgesteckten TOS-2.06-ROMs sowie die Emulationssoftware. Für eine sinnvolle Emulation (d.h. ausreichende Arbeitsgeschwindigkeit des emulierten STs) ist ein sehr schneller 80386er oder besser ein 486er PC erforderlich. Die Emulationssoftware ist unter Windows 3.0 lauffähig und ermöglicht es so, prinzipiell mehrere emulierte STs parallel zu weiterer DOS-Software laufen zu lassen.

PowerNet macht Power

DragonWare führte auf der Glendale-Show die Netzwerk-Software PowerNet vor. Während andere Netzwerk-Anbieter auf einer speziellen Hardware-Lösung aufbauen, geht DragonWare andere Wege: Ihre Software unterstützt den Netzbetrieb auf Midi-, Expansionport-, LAN-Port- und Ethernet-Basis. Bereits mit $85 für eine Zwei-Rechner-Lösung ist man dabei. Die Treibersoftware läuft auch ohne MultiTOS im Multitasking-Betrieb unbemerkt im Hintergrund. Auf PowerNet aufbauende Applikationen wie Electronic Mail sind verfügbar.

Bill Rehbock: Der Falcon/030 hat die FCC-B-Zulassung bereits im September erhalten.

Bereits einige Tage zuvor hatte das Entwicklerteam aus Montana großes Aufsehen in der amerikanischen Atari-Szene durch die Veröffentlichung von PowerDOS erregt. PowerDOS ersetzt die Dateifunktionen des GEMDOS durch hochoptimierte Assemberroutinen und beschleunigt dadurch Zugriffe auf Massenspeicher um einiges. Doch es geht noch weiter: PowerDOS besitzt Multitasking-Fähigkeiten, von denen beispielsweise PowerNet profitiert. Der Betriebssystem-Ersatz wurde zusammen mit einer Reihe von Utilities als Freeware freigegeben; einen ausführlichen Test von PowerDOS und PowerNET werden wir in Kürze veröffentlichen.

Jim Allen, bekannt als Vater der Turbo-20/30-Beschleunigerboards, kündigte in Glendale eine Speichererweiterung für Mega STs und STEs um 8 MB an. Der Preis von rund $350 für eine vollbestückte Karte sollte hiesigen Anbietern zu denken geben. Aus seinen Äußerungen zum neuen Falcon kann man schließen, daß er auch hier einige interessante Projekte bereits ins Auge gefaßt hat.

Freundinnen und Äpfel

Während Glendale für ein Wochenende Mittelpunkt der amerikanischen Atari-Welt war, stellte Erzkonkurrent Commodore im nur wenige Meilen entfernten Pasadena auf der Show 'World of Commodore' erstmals den neuen Amiga 4000 vor. Das mit einem mit 25 MHz schnellen 68040-Prozessor ausgestattete neue Flaggschiff der Amiga-Familie verfügt entgegen den Erwartungen vieler Commodore-Insider nicht über einen DSP-Signalprozessor und ist auch aufgrund des angepeilten Preises von rund DM 6000,- keine besondere Überraschung im positiven Sinne.

Performa: Apples massiver Angriff auf den amerikanischen Consumer-Markt.

Ernsthaftere Konkurrenz muß man hingegen vom Mikrocomputer-Pionier Apple erwarten: Am 14. September wurden die langerwarteten Consumer-Macintoshs der Performa-Familie vorgestellt. Die mit 68030-Prozessor und mindestens 4 MByte Speicher ausgestatteten Rechner sollen mit äußerst günstigen Preisen neue Kundenkreise für die Marke mit dem angebissenen Apfel erschließen. Während bei Atari weiterhin jedermann gespannt auf die ersten Geräte für Händler wartet, zeigt Apple auch hier, daß es anders geht: Am Tag nach der offiziellen Vorstellung in New York standen die neuen Rechner bereits in den Regalen der Händler. Erstmals sind Rechner mit dem Apple-Logo auch in Warenhäusern zu haben – ein klares Zeichen, daß man den Massenmarkt anpeilt.

WAACE

Im Oktober wird der Reigen der Atari-Messen in den USA mit der traditionellen WAACE-Show in der unmittelbaren Nähe der Bundeshauptstadt Washington fortgesetzt. Während sich aus der Gruppe der Entwickler und überregionalen Distributoren nahezu alles mit Rang und Namen angekündigt hat, bleibt zum Leidwesen der Organisatoren und der potentiellen Besucher weiterhin unklar, ob Atari der größten Atari-Messe an der amerikanischen Ostküste Unterstützung in Form von Material (vor allem Falcons) und Personal gewähren wird.

BCS-Meeting in Boston

Am 23. September fand in Boston die langerwartete und bereits einmal verschobene offizielle US-Vorstellung des Falcon/030 anläßlich einer Veranstaltung der 'Boston Computer Society' (BCS) statt. Die BCS ist die wohl weltweit größte Vereinigung von Computer-Anwendern und -Entwicklern. Bereits eine Reihe von Firmen (u.a. Apple und Microsoft) nutzten in der Vergangenheit das Forum dieser Organisation, um neue und bahnbrechende Produkte vorzustellen.

Buchstäblich nur wenige Stunden vor Redaktionsschluß erreichte uns per Electronic Mail ein Bericht von Dana P. Jacobson, einem bekannten Insider der amerikanischen Atari-Szene, der auch für verschiedene US-Magazine arbeitet.

Insider-Bericht

Für Dana und die übrigen rund 150 Anwesenden war es natürlich das erste Mal, daß sie einen Blick auf den neuen Falcon/030 werfen konnten, und die Begeisterung über die Leistungsfähigkeit des Rechners und die sich daraus ergebenden Möglichkeiten war allgemein groß. Da die BCS eine systemübergreifende Organisation ist, waren natürlich auch sehr viele Benutzer und Entwickler von anderen Plattformen (Mac, PC, Amiga ...) zu der Vorstellung gekommen, und auch sie zeigten sich überrascht von den Fähigkeiten des neuen Gerätes, insbesondere angesichts des günstigen Preises.

So ziemlich alle hochrangigen Atari-Mitarbeiter waren zur Vorstellung nach Boston angereist, darunter natürlich Atari-Boss Sam Tramiel, Bob Brodie, Bill Rehbock, Richard Miller und der Musik-Fachmann James Grunke. Sam Tramiel bezeichnete in seiner Rede den Falcon030 als den ersten persönlichen Multimedia-Computer zu einem akzeptablen Preis und kündigte die Auslieferung der ersten Maschinen in den USA für November an. Atari-Händler sollen durch gezielte Anzeigenkampagnen unterstützt werden; außerdem sei geplant, die Händlerbasis zu vergrößern.

In einem kurzen Rückblick auf die Unternehmensgeschichte (Atari feiert 1992 das 20-jährige Firmenjubiläum!) mußte er einräumen, daß Atari zur Zeit in einem Prozeß der Reorganisation (genannt 'right sizing') ist, man aber sicher ist, mit dem Falcon ein Produkt entwickelt zu haben, das das Potential hat, den US-Markt für Consumer-Geräte zurückzuerobern.

Tower-Falcon?

Richard Miller stellte in seiner Präsentation die hierzulande bereits hinlänglich bekannten technischen Fähigkeiten des Falcon030 heraus, während Bill Rehbock als Chef der Software-Abteilung einen Überblick über die bereits verfügbare Software gab und in praktischen Vorführungen die Audio-Möglichkeiten des Rechners demonstrierte.

Kein MultiTOS wegen vergessener Disketten?

Nach seinen Angaben wird der Falcon serienmäßig mit einer Reihe von Programmen ausgeliefert, die es dem Käufer ermöglichen werden, die Leistungsfähigkeit des Falcon zu nutzen, ohne zwangsläufig teure Zusatzsoftware kaufen zu müssen. Eine Erweiterung der Falcon-Familie mit einem 40er-Modell wurde in Boston erstmals öffentlich angedeutet; die Rede war von einer Tower-Konfiguration.

MultiTOS?

Für viele überraschend war die Tatsache, daß das neue MultiTOS nicht vorgeführt wurde. Die offizielle Erklärung von Bill Rehbock aufgrund von Fragen enttäuschter Besucher war, daß man die Disketten in Sunnyvale vergessen habe. Im Zeitalter von

Datenfernübertragung und Expreßkurier-Diensten erscheint diese Begründung allerdings etwas unglaubwürdig ...

Ingesamt gesehen kann man die Vorstellung, die Atari den Anwesenden (darunter vielen Pressevertretern von Zeitschriften wie Byte) in Boston geboten hat, als sehr gelungen einstufen. In den Online-Diensten Delphi und GEnie konnte man von in Boston und Umgebung ansässigen Atari-Usern, die sich die Gelegenheit natürlich nicht entgehen ließen, einen Blick auf den Traumrechner aller US-Atari-Fans zu werfen, sehr begeisterte und zum Teil sogar euphorische Berichte lesen.

Unmittelbar nach der BCS-Vorstellung reiste Bob Brodie übrigens mit einem Falcon/030 im Gepäck weiter nach New Hampshire, um dort als Gast in der Computer-Sendung eines von 40 Millionen Amerikanern zu empfangenden Fernsehsenders aufzutreten.

A.C.T. Now

Atari-Fans aus Cleveland haben eine Initiative namens 'Operation: A.C.T. Now' gestartet, deren erklärtes Ziel es ist, Atari-Computern eine größere Verbreitung in den USA zu verschaffen. 'A.C.T.' ist dabei eine Abkürzung für 'Atari Community Together', steht aber natürlich im Zusammenhang mit 'Now' für 'Handelt jetzt'.

Durch gezielte Medienarbeit soll den Amerikanern der Name Atari wieder in Verbindung mit Computern in Erinnerung gerufen werden. Ferner wollen die Initiatoren Anregungen der Anwender, Händler und Entwickler sammeln, die zur Verbesserung der Atari- Produkte und der Unterstützung seitens des Herstellers führen könnten. Diese Vorschläge sollen dann Atari unterbreitet werden.

Handlungsbedarf: Händler, Entwickler und Anwender engagieren sich für Atari.

Wer mehr über 'Operation: A.C.T. Now' erfahren möchte und Internet-Zugang hat, kann sich direkt per Telnet in den USA informieren. Die Initiatoren haben auf dem Rechner hela.ins.cwru.edu (Internet-Nummer 129.22.8.38) eine spezielle 'Ecke' eingerichtet. Ansonsten werden wir Sie auch im Rahmen unserer USA-News weiter auf dem Laufenden halten.

CIS/GEnie-Konferenzen

Die oben bereits erwähnte Ankündigung zur FCC-B-Zulassung des Falcon machte Bill Rehbock während zweier Online-Konferenzen auf Compuserve (CIS) und GEnie, die im September wieder eine große Zahl von Neugierigen anlockten und ihnen die Gelegenheit boten, technische Details zum Falcon und zum MultiTOS zu erfragen, die bei der in der vorigen Ausgabe erwähnten Konferenz mit Atari-Boss Sam Tramiel offengeblieben waren.

Bob Brodie, Ataris Mann für die Öffentlichkeitsarbeit (sein offizieller Titel: Direktor of Communications), erfreute im September die Teilnehmer der wöchentlichen Diskussionsrunden auf Delphi mehrfach mit seiner Anwesenheit. Natürlich konnte er sich vor Fragen und Anregungen bezüglich der neuen Produkte kaum retten, bemühte sich aber redlich, alle zufriedenzustellen. Selbst noch am Tage vor der BCS-Vorstellung meldete er sich 'live' aus seinem Hotelzimmer in Boston.

Weder Brodie noch Rehbock waren bereit, Auskunft über die von Insidern heißdiskutierte neue Videokonsole namens 'Jaguar' zu geben. Aus Glendale wird berichtet, daß Bob Brodie die Vorstellung des Gerätes für irgendwann in 1993 angekündigt hat, anläßlich des BCS-Meetings war von Mitte '93 die Rede. Atari hofft, mit neuer Technologie den Marktführern Nintendo und Sega Paroli bieten zu können. Es bleibt abzuwarten, ob überlegene technische Daten alleine ausreichen, um den inzwischen wieder sehr bedeutenden Markt der Videokonsolen zu erobern: Der Gameboy von Nintendo hat schließlich trotz eindeutig unterlegener Technik der Atari Lynx nur einen winzigen Marktanteil übriggelassen.

Stürmische Zeiten

Von Double Click Software (bekannt durch Produkte wie DataDiet) steht ein neues DFÜ-Programm namens 'Storm' ins Haus. Entwickelt von Flash-Autor Alan Page, soll es nach ersten Berichten ein äußerst leistungsfähiges Programm sein, das natürlich auch unter MultiTOS läuft und über eine eingebaute Programmiersprache verfügt, bei der es sich um einen erweiterten BASIC-Dialekt handelt. Die Markteinführung ist für Anfang Dezember zum Preis von 60 Dollar geplant, ab Januar kostet Storm dann 75 Dollar. ost/cs

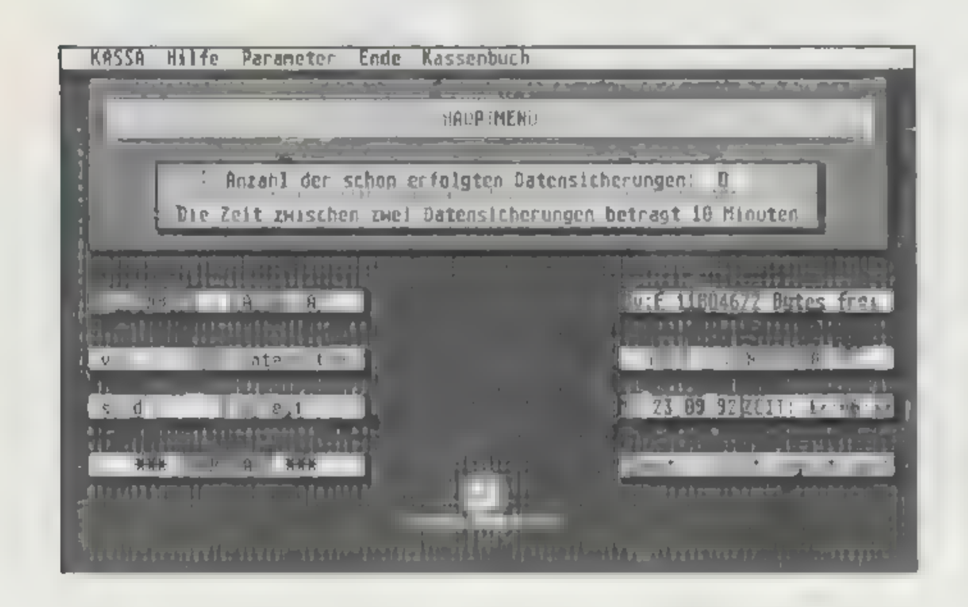
PUBLIC DOMAIN

Neuerscheinungen

Atari Journal

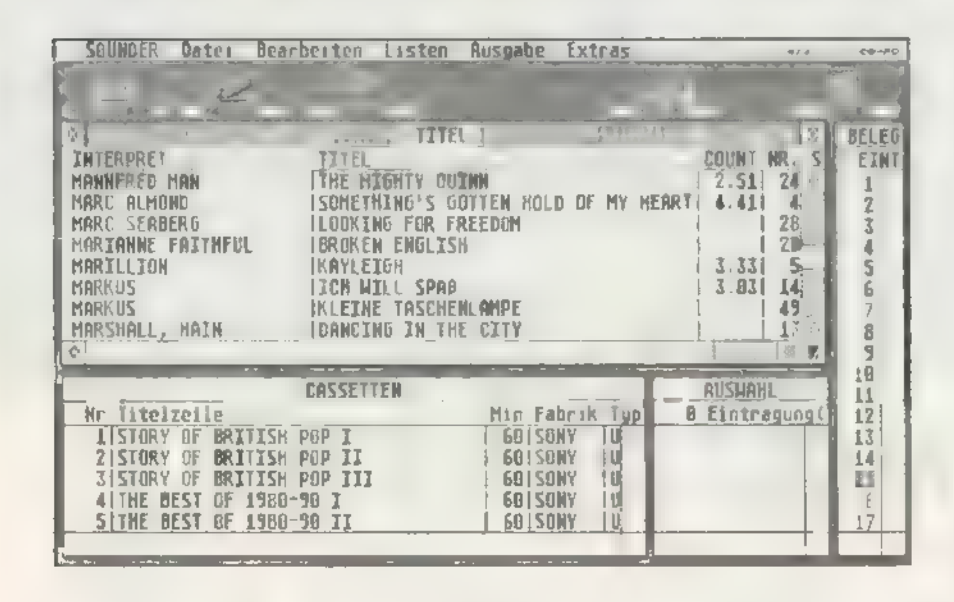
Disk J290

Kassa 3.61: Die Kassenbuchverwaltung für kleinere Vereine. Buchungen können erfaßt und in einem Kassenbuch verwaltet



werden. Es ist auch möglich, mehrere verschiedene Kassen zu verwalten.

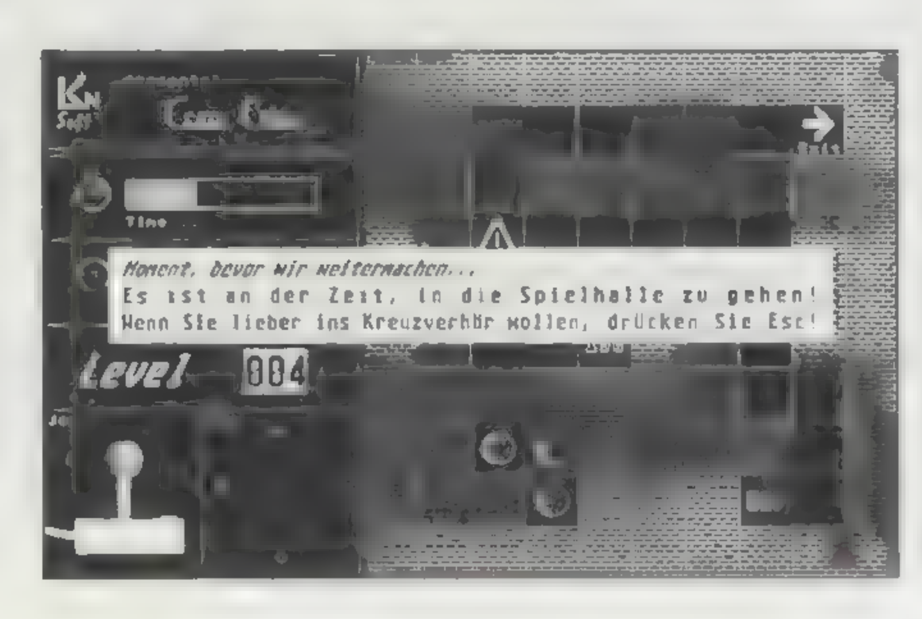
Sounder: Eine Musikdatenverwaltung ist nichts neues im PD-Bereich. Da die vorliegende Version von Sounder sich jedoch durch eine gute GEM-Oberfläche und vielfältige Funktionen auszeichnet, möchten wir Ihnen dieses Programm keinesfalls



vorenthalten. Cover und Sheet einer Kassettenhülle werden direkt aus den Daten erstellt und gedruckt. Auch Listen können so einfach erstellt werden. Die vorhandenen Daten können nach Kassette oder Titel aufgelistet werden, damit ein gesuchtes Stück schnell aufgefunden wird.

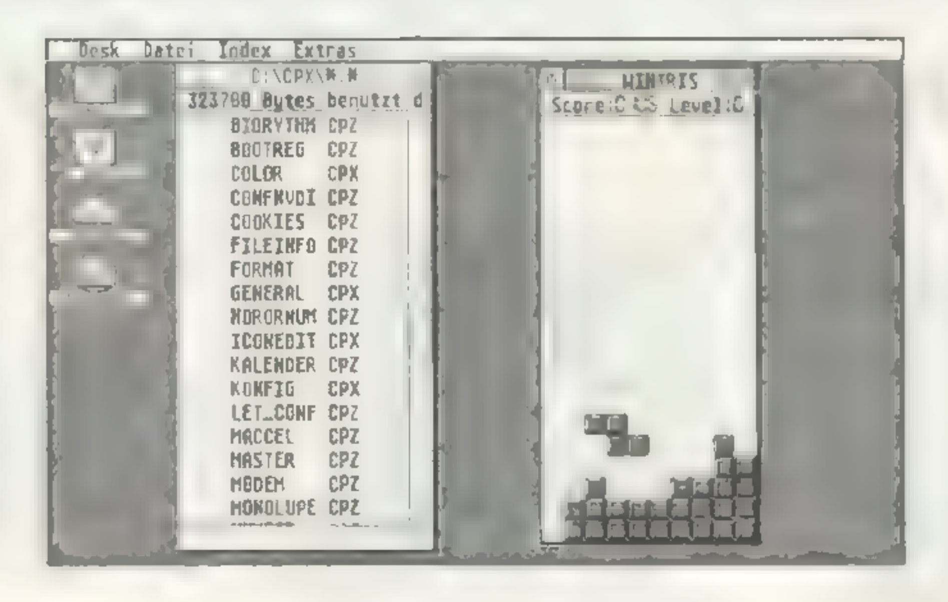
Disk J291

Crazy Cubes: Ein sehr interessantes Actionspiel, bei dem zwei Kugeln über eine Hindernislandschaft ins Ziel gebracht werden können. Von diesen Hindernissen gibt es verschiedene Sorten, die jeweils unterschiedliche Beachtung verlangen. Dabei müssen viele Tricks angewandt werden, so daß es sich eigentlich schon um ein Denkspiel handelt. Wurde ein Level gelöst, so erhält man das dazugehörige Codewort.



Mit diesem kann man später an dieser Stelle wieder einsteigen. Kurzweilige Unterhaltung ist damit für lange Zeit gesichert!

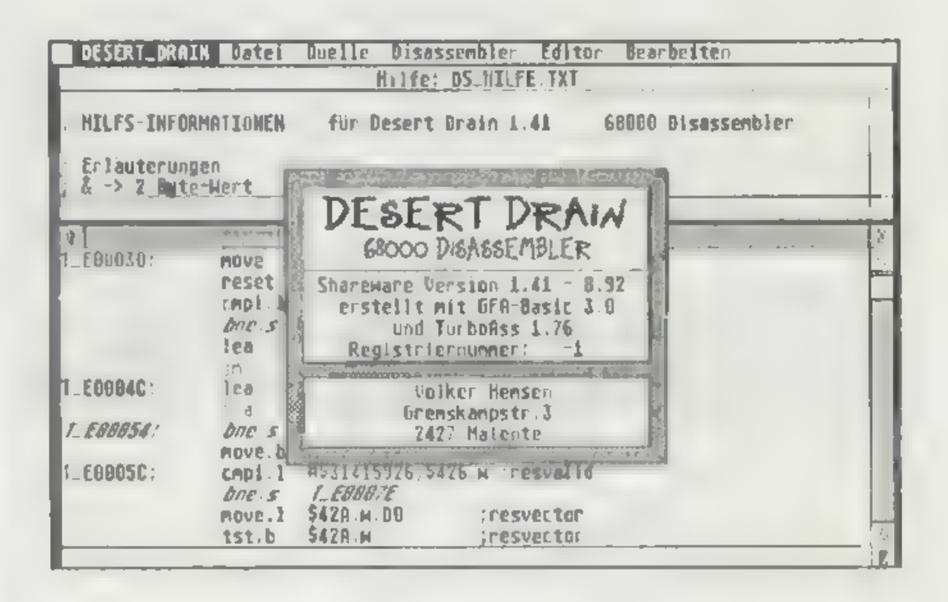
Wintris: Das gute, alte Tetris ist mittlerweile jedermann bekannt. Mit Wintris ist nun eine Version verfügbar, die in einem GEM-Fenster arbeitet und durch saubere Programmierung auf allen Atari-Maschinen lauffähig sein dürfte. Wintris läßt sich als



Accessory installieren, so daß auch die langweiligste Textverarbeitung um ein Spiel bereichert werden kann. Wintris ist ein gutes Beispiel dafür, daß auch saubere GEM-Programme schnell sein können: Die Bildschirmausgabe erfolgt jedenfalls 'trotz Fenstertechnik' absolut ruckfrei.

Disk J292

Desert Drain 1.41: Dieser leistungsfähige Disassembler ist dazu in der Lage, aus lauffähigen Atari-Programmen wieder lesbare Assembler-Quelltexte zu erstellen, die dann verändert werden können. Als Vorlage können dabei ausführbare Programmdateien, Ausschnitte aus solchen Dateien (Overlays) oder aber Speicherbereiche angegeben werden. Damit ist es beispielsweise kein Problem, das Betriebssystem einmal näher unter die Lupe zu nehmen. Desert Drain arbeitet mit einer GEM-Oberfläche. System-

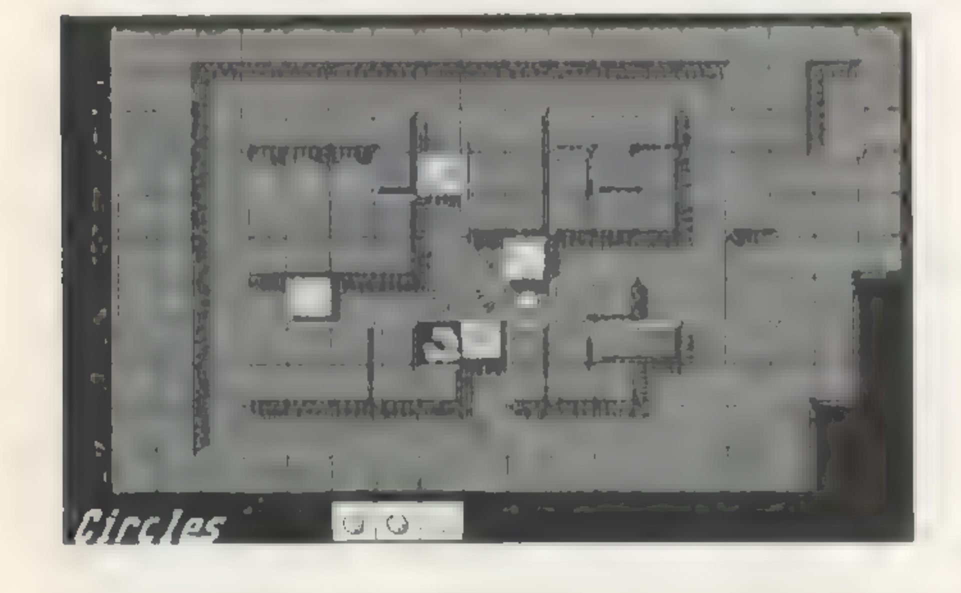


variablen und OS-Traps werden automatisch erkannt und entsprechend kommentiert. Die Symboltabelle kann um eigene Einträge erweitert werden. Der erzeugte Quelltext kann von jedem gängigen Assembler erneut übersetzt werden.

RSCTODFN: Ein kleines Hilfsprogramm, das eine Schwäche früher Versionen des Resource Construction Sets (RCS) behebt: Oftmals passierte es hier, daß die LST-Datei gespeichert wurde, aber die wichtige DFN-Datei verlorenging. Mit RCSTODFN kann nun aus der LST-Datei erneut die DFN-Datei erzeugt werden.

Disk J293

Circles: Ein mit dem Spiele-Generator 'The Game' erzeugtes Spiel, bei dem mit Hilfe ei-



ner Metallkugel Blöcke über eine Hindernisbahn geschoben werden müssen. Dabei müssen Spielsteine so bewegt werden, daß sie am Ende passend zueinander stehen. Dies verbindet die Spielidee von Sokoban mit dem Reiz einer trägen Kugel, wie sie mittlerweile in vielen Spielen zu finden ist. Diese Trägheit ist so echt nachempfunden, daß das Spiel einen weiteren Reiz erhält.

Kniffel: Das bekannte Würfelspiel liegt hier in einer grafisch ansprechenden Version vor, deren Bedienung besonders leicht zu begreifen ist. Alle Würfelkombinationen wie kleine und große Straße, Chance, Kniffel, Einser bis Sechser, Dreier- und Viererpasch, Bonus und Full House werden unterstützt. Auch das Streichen ist natürlich möglich. Bis zu sechs Spieler können gegeneinander antreten. (s/w)

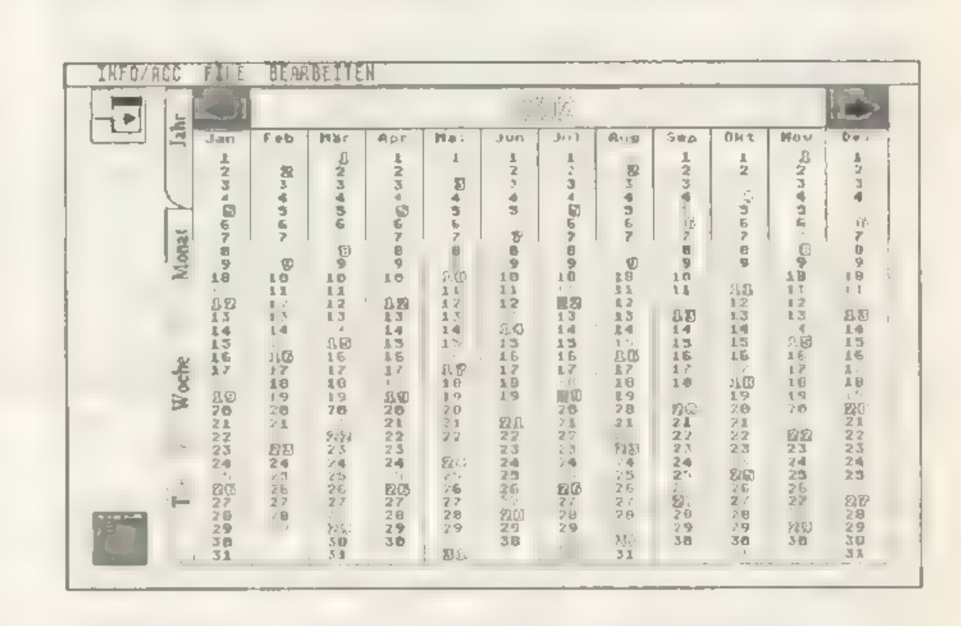
Disk J294

N-Joy Remote 1.0: Mit diesem Hilfsprogramm ist es möglich, den Atari über einen Joystick zu steuern. Dies kann beispielsweise für Musiker nützlich sein, um den Computer bei Bühnenauftritten problemlos bedienen zu können. Entsprechende Setup-Dateien zur Steuerung von Cubase, Notator und anderen Programmen liegen bei.

Fast File Find 1.0: Obwohl die neuen TOS-Versionen über eine Datei-Such-Funktion verfügen, kann dieser File Finder noch nützlich sein: Einerseits arbeitet er sehr schnell, und andererseits soll es noch ST-Computer ohne TOS 2.06 geben. Die Suche erfolgt immer für ganze Laufwerke; diese können leicht durch Mausklick ausgewählt werden. Alle gefundenen Dateien werden mit dem vollen Pfadnamen in einem Dialogfenster dargestellt.

Organize 1.21: Dieses nützliche Festplatten-Utility erlaubt es, andere Hilfsprogramme, Accessories, SYS- und INF-Dateien wahlweise zu installieren. Dies ist eine immense Arbeitserleichterung, wenn mit vielen unterschiedlichen System-Konfigurationen abwechselnd gearbeitet werden soll.

UpToDate 2.1: Auf den ersten Blick scheint die Terminverwaltung UpToDate nichts neues zu bieten. Das Besondere hierbei ist jedoch die Möglichkeit, Termindateien auch vom Portfolio direkt zu verarbeiten. Dadurch entfällt die doppelte Buchführung für Portfolio-Benutzer. Doch auch ohne Portfolio läßt sich UpToDate natürlich sinnvoll einsetzen. (s/w)



Updates

1st IMG 3.6 (J219): Ein Malprogramm, das auch als Accessory gestartet werden kann und die Bildformate PI3, PAC, DOO, IMG und seit neustem auch BMP unterstützt. Eine Dia-Slideshow ist ebenfalls integriert. Ein unsichtbares Hilfsraster kann für die X- und Y-Richtung eingestellt werden. (s/w, 1 MB)
AE Menu 11.09.92 (J178): Die neue Benutzeroberfläche des Etiketten-Druckprogramms wurde nochmals überarbeitet. Mehrere Adressen können nun hintereinander gedruckt werden, und der Ausdruck wurde optisch überarbeitet. Einige kleine Programmfehler wurden behoben. (S)
Alice 1.4 (J272): Another little C Editor – dieser GEM-orientierte Editor wurde um viele neue Funktionen überarbeitet. So können nun bis zu 6 Texte gleichzeitig bearbeitet werden. Beim Überschreiten einer einstellbaren Zeilenlänge ertönt ein Warnton, Textinformationen können abgerufen werden, alle Menüeinträge sind über Tastatur erreichbar, und viele andere Funktionen sind hinzugekommen.
Bundesliga Adventure 1.5 (J284): Dieses Programm ist keine Bundesliga-Verwaltung, sondern vielmehr ein Adventure, bei dem man durch Taktik seine Mannschaft zum Pokal führen soll. Einige neue Funktionen sind seit der letzten Version hinzugekommen, und die Benutzung wurde nochmals vereinfacht.
Geoteach 0.7 (J285): Geoteach ist eine Lernhilfe für Geografie. Es können Landkarten von Afrika, Australien, Nord- und Südamerika, Asien, Europa und der Bundesrepublik Deutschland abgerufen werden. Das Programm wurde um viele neue Daten erweitert, und auch die Benutzeroberfläche wurde verbessert. (s/w, 1 MB)
GFA-Bild 6.40 (J144): Ein Zeichenprogramm mit interessanten Funktionen für die drei ST-Auflösungen. Ein Bild kann einfach durch Kippen oder Auftragen auf einen dreidimensionalen Körper bearbeitet werden. GFA-Bild verarbeitet besonders viele Bildformate und neben dem Systemfont auch Signum-Zeichensätze. Auch Vektorbilder können verarbeitet werden. Die Versionsnummer 6.40 wurde vom Autor offenbar mehrfach vergeben; auf der Diskette befindet sich die neueste Version 6.40, die uns zur Verfügung steht. (1 MB)
HP-Init 1.00 (J274): HP-Init ist ein sauber programmiertes Hilfsprogramm zum Einstellen des HP Deskjet 500. Das Programm kann auch als Accessory installiert werden. Die Schriftart und -größe, die Papiergröße und die Ränder lassen sich einstellen. Die Version wurde überarbeitet und einige kleine Schönheitsfehler bereinigt.
Laser Design Pro 1.10 (J269): Das umfangreiche Grafik-Malprogramm wurde überarbeitet und um einige neue Funktionen erweitert. Als Grafikformate stehen PIC, DOO, PI3, PAC, CPG, LDP, NEO, ART, CLI, IMG und IFF zur Verfügung.
Laufbilder 1.2 (J123): Ein Slideshow-Programm, das praktisch alle gängigen Bildformate unterstützt. Die Reihenfolge und Ablaufgeschwindigkeit lassen sich frei einstellen. Das Programm zeichnet sich durch besonders einfache Bedienung aus. Die neue Version wurde überarbeitet und um einige neue Bildformate ergänzt.
Let'em Fly 1.19 (J227): Das nützliche Utility, das Dialogboxen das Fliegen beibringt und die Tastatursteuerung ermöglicht, wurde um ein CPX-Modul erweitert. Hier lassen sich selten benötigte Schalter ausblenden, um die Übersichtlichkeit zu erhöhen.
Mistral Grafik 2.0 (J168): Das leistungsfähige Zeichenprogramm mit den umfangreichen Funktionen zum Konturieren, Schattieren, Spline-Funktionen und vielen anderen Extras wurde völlig überarbeitet. Zum Ausdruck von Grafiken wird GDOS benötigt.
Selectric 1.02 (J242): Der Dateiselektor mit den vielen Extras kann nun eine INF-Datei erstellen, in der alle Voreinstellungen gesichert werden. Mit Mag!X gibt es keine Probleme mehr, und verschiedene Kleinigkeiten erleichtern die Arbeit. Auf Wechselplatten wurde besondere Rücksicht genommen. Ein Konfigurations-CPX liegt bei.
TTP-Tools vom 19.08.92 (J279): Die Sammlung kleiner Hilfsprogramme wurde nochmals überarbeitet. Insbesondere wurde ein Fehler in Crypt behoben, der unter Umständen zu Datenverlusten führte.

ST Computer

Disk S545

Gift?: Datensammlung zu chemischen Zusatzstoffen in Lebensmitteln. (s/w, S)
Murphy: Murphy's Laws als PD-Programm.
Shift3: Die Weiterentwicklung des Knöpfchenspiels.

Disk S546

Verein: Vereinsverwaltung auf Basis von Adimens, das zum Einsatz natürlich benötigt wird. (S)

Disk S547

SeekUp: Schaltet unter TOS 2.06 die Verdoppelung der Seekrate aus. **GEMRAM 1.1:** Kopiert das GEM ins RAM, um Patches vornehmen zu können. **Arrowfix 1.3:** Fixprogramm für einen kleinen Fehler in TOS 2.06/3.06. **How Fast:** Der neue Festplatten-Benchmark der ST-Computer. **Winni 2.0:** Utility zu WinX. **Menu Deluxe:** Erweiterte Version des MENUX-Programms von GFA-BASIC 3.x. **N-Joy Remote:** Programm zur Fernsteuerung. **TOSCRC 1.0:** Berechnet und vergleicht die Checksum des TOS ab 2.06/3.06. **SHBUF 1.0:** Patchprogramm, um den Puffer für die NEWDESK.INF von 4 auf maximal 32 KByte zu erhöhen.

Disk S548

Startext: Textverarbeitungsprogramm mit zahlreichen Optionen. (s/w, 1 MB)

Disk S549

C-Gineer 403: Programm zur Darstellung zweidimensionaler Strukturformeln. (s/w)
X-Gineer 507: Editor für Röntgenstrukturdaten. (s/w)

Disk S550

Crack Art: Ein vielseitiges Zeichenprogramm für die niedrige Auflösung. (f, S)

Disk S551

Agros: Adventure, bei denen man mit den Folgen eines Überfalls fertig werden muß. (s/w) **Mystery Island:** Bei diesem Adventure müssen Sie sich auf einer Insel voller Gefahren allein durchschlagen. (s/w)

ST Vision

Disk V483

RUN_HLNK 2.05: In Deutschland wenig verbreitet, aber dafür in Amerika State of the Art ist das Hypertext-System Hyperlink. Diese englischsprachige Demo-Version erlaubt es, fertige Hyperlink-Datenbanken abzurufen und bestehende Informationen zu ergänzen. Zum Erstellen eigener Datenbank-Strukturen wird jedoch die kommerziell vertriebene Vollversion benötigt. Eine Hyperlink-Datenbank zeigt zunächst Informationen an, und durch Mausklick auf bestimmte Felder kann man innerhalb der Datenbank verzweigen.

BASEBALL.HAP: Eine Hyperlink-Applikation, die interessante Informationen zu amerikanischen Baseball-Spielern enthält. Name, Spielpositionen und andere Einstufungen sind auf einen Blick erkennbar. Auf Mausklick sind Statistiken und sogar ein Bild des jeweiligen Spielers abrufbar. Alle Texte sind in Englisch.

PLANTES.HAP: Diese Hyperlink-Applikation enthält die Daten zu den wichtigsten Himmelskörpern unseres Sonnensystems. Neben einem Informationstext ist auch jeweils ein Bild vorhanden, das den Planeten, Mond oder die Sonne zeigt. Alle Texte sind auch hier in Englisch.

REPAIR.HAP: Eine etwas unübliche Hyperlink-Applikation: Hier wird anhand einer Motorrad-Reparaturwerkstatt gezeigt, wie eine Reparatur-Rechnung vorbereitet und anschließend auf Mausklick ausgedruckt wird. Mit Hilfe eines Notizblocks können dabei auch besondere Vorkommnisse oder Hinweise verwaltet werden.

Disk V484

HPCHROME: Ein Hilfsprogramm, das den Ausdruck von Degas-Bildern auf einem HP Deskjet, HP Deskjet Plus oder HP Deskjet 500C erlaubt. Die geladenen Bilder können zuvor auf dem Bildschirm dargestellt werden, wobei auch auf einem Monochrombildschirm Farbbilder angezeigt werden können. Die Ausdruckqualität läßt sich durch viele Optionen optimieren. Als Besonderheit ist es möglich, auf dem HP Deskjet 500C auch farbige Ausdrucke zu erzeugen. (S)

DIPS: Im Mega STE und TT existieren Konfigurationsschalter (DIP-Switches), mit denen verschiedene Parameter eingestellt werden können. Unter anderem wird hier festgelegt, ob der Computer über DMA-Sound oder HD-Diskettenlaufwerke verfügt. Da der Schalter nur durch Öffnen des Gehäuses verstellt werden kann, erlaubt DIPS als CPX-Modul das nachträgliche Verändern der Werte, die übrigens im _SWI-Cookie abgelegt werden. Das erweiterte Kontrollfeld XControl wird benötigt.

MOD Cataloger 1.01: Seit der Einführung der DMA-Sound-Fähigkeiten von Mega STE und TT gibt es eine Vielzahl von MOD-Sound-Dateien. MOD Cataloger verwaltet diese MOD-Dateien übersichtlich, wobei zu jedem Sound auch ein Kommentar eingegeben werden kann. Die Ausgabe erfolgt wahlweise auf dem Bildschirm, dem Drukker oder in eine Datei.

Rally's: Eine interessante Sammlung verschiedener Sound-Samples. Diese können mit Sound-Playern wie DIGISTUF, DMA-SND10, S7ADMA1B, Soundlab, STESOUND oder S_CHASER abgespielt werden. Alle Sounds sind in 25 KHz Mono aufgenommen.

S_Draw: Smooth-Draw ist ein Malprogramm, bei dem mit der rechten Maustaste zwischen dem Zeichenbrett und dem Funktionsbildschirm umgeschaltet werden kann. Es stehen viele nützliche Funktionen zur Verfügung, die die Gestaltung eigener Zeichnungen und Bilder erleichtern. Auch GDOS-Zeichensätze werden unterstützt. Ein Hilfsprogramm zur Umwandlung von SHP-Dateien in das PI3-Format liegt ebenfalls bei. (s)

Xact Draw

Die Welt der Computerbilder spaltet sich in zwei Kategorien: Während Pixelgrafiken aus nichts anderem bestehen, als dem was man letztendlich sieht (den Pixeln eben), enthalten Vektorgrafiken Beschreibungen grafischer Objekte, ohne daß deren konkrete Pixeldarstellung gespeichert ist. Diese wird immer erst zum Zeitpunkt der Ausgabe auf dem entsprechenden Gerät, Bildschirm oder Drucker, berechnet.

von Eric Dick

Als Urahnen der vektororientierten Programme auf dem Atari kann man wohl die altbekannten Versionen von GEM Draw und EasyDraw bezeichnen. Sie deuteten an, was unter GEM mit einfachen Mitteln machbar ist, um auflösungsunabhängige Grafiken zu erstellen. Nachdem die Entwickler sich lange Zeit auf pixelorientierte Programme konzentrierten, gibt es in der Zwischenzeit mehrere Anbieter, die den Vektorgrafikmarkt mit ihren Programmen abdecken wollen. Die dabei eingeschlagenen Wege sind allerdings meist abseits einer GEM-Umgebung, und der Export von Daten ist nur auf recht verschlungenen Wegen möglich. Als SciLab mit SciGraph zum ersten Mal auf sich aufmerksam machte, wurde der Atari-Welt deutlich, daß man auch und gerade mit der ungeliebten Kombination VDI und GDOS hervoragende Ergebnisse erzielen kann. Die nächste Stufe Xact setzte im Bereich der Präsentationsgrafiken auf dem Atari neue Maßstäbe, und man entschloß sich bei SciLab, einen Teil des Programmes – den Grafikeditor – auch anderen Benutzerkreisen zugänglich zu machen. Das Ergebnis heißt Xact Draw.

Handgreiflich

Der erste Eindruck beim Erhalt des Programmes ist recht zwiespältig: Geliefert wird Xact Draw in einem Pappschuber mit einem schwarzweißen Aufdruck, der recht ansprechend wirkt. Eine kleine Enttäuschung ist jedoch das Handbuch selbst: Die Bindung ist für ein Produkt der 200-Mark-Klasse ein wenig zu dürftig ausgefallen – sehr stabil, aber nicht gerade ein Augenschmaus. Auch sonst ist die äußere Form des Handbuches durch kleinere Ungereimtheiten geprägt: Es gibt keine Kapitelnumerierung, trotzdem findet man im Textteil eine Kopfzeile, in der Kapitelangaben gemacht werden, die zudem auch noch falsch sind. Auch die Seitennumerierung ist ein wenig unglücklich geraten, weil manche Seitenzahlen am Innerand der Seite stehen, so daß man sie nur schwerlich findet. Das etwas zu knappe Inhaltsverzeichnis kann man recht gut durch den umfangreicheren Index ersetzen, wenn auch die eine oder andere Referenz etwas daneben liegt.

Inhaltlich hingegen ist das Handbuch auf recht hohem Niveau. Es vermittelt einen guten Zugang zum Stoff und wendet sich auch an den mit Vektorgrafiken unerfahrenen Benutzer. Dabei gliedert sich das Handbuch in drei Teile, deren Aufbau vielleicht nicht unbedingt gewohnt ist, jedoch für Anfänger im Vektorzeichen-Bereich angenehm und verständlich zu lesen ist. Das Buch beginnt mit einführenden Anmerkungen und der Beschreibung der Installation, an die sich das Tutorial anschließt. Im Tutorial findet man Hinweise, wie vektorielle Objekte erstellt bzw. beeinflußt werden können. Der darauf folgende Abschnitt befaßt sich dann eingehend mit den Werkzeugen des Grafikeditors und deren Spezialfunktionen.

Die Installation

Bei der Installation des Programmes sollte man neben dem Installationsprogramm auch das Handbuch griffbereit halten, um die Einstellungen optimal zu treffen. Die Arbeiten dazu gehen leicht und flott von der Hand, so daß Xact Draw binnen weniger Minuten einsatzbereit ist. Da Xact Draw sich sehr intensiv auf die Funktionen der Betriebssystemerweiterung GDOS stützt, kann bei der Installation auch gleich ein komplettes GDOS (hier die SciLab-eigene Variante AMCGDOS) mit den zugehörigen Treibern und Fonts ins System kopiert werden. Dies ist dann notwendig, wenn Sie noch kein GDOS installiert haben. Besitzer von NVDI sollten darauf achten, möglichst eine Version ab 2.11 einzusetzen.

Xact Draw präsentiert sich nach dem Starten in einer auf Anhieb vertrauten GEM-Oberfläche, die alles bietet, was man von einem zeitgemäßen Atari-Programm verlangen kann: eine Menüzeile mit standardisierten Menüpunkten, Fenster und die beliebten fliegenden Dialoge. Die Aufgabenteilung zwischen Menüleiste und Fenstern ist recht gut gewählt: Während man am linken Fensterrand immer die Werkzeuge zur Verfügung hat, die zum Zeichnen notwendig sind, findet man in der Menüzeile und den zugehörigen Dialogboxen alle Einstellungspunkte bzw. die Ein-/Ausgabe von Daten.

Malerei

Das vektorielle Zeichnen ist etwas anderen Gesetzmäßigkeiten unterworfen als das Malen mit Pixeln: So sollte man sich von Anfang an darüber klar sein, in welcher Reihenfolge die Objekte liegen müssen, um ein bestimmtes Ergebnis zu erzielen. Am günstigsten erstellt man die Objekte von hinten nach vorne, wobei das Umsortieren jedoch jederzeit mittels entsprechender Funktionen möglich ist. Durch das Studium des Handbuchs erhält man recht gute Hin-

weise, wie man dabei vorgehen sollte. Alternativ bietet sich auch eine Analyse professioneller Grafiken an, um zu sehen, wie man geschickt Objekte zum Erzielen bestimmter Effekte anordnet.

Xact Draw bietet alle notwendigen Grundobjekte an, die zum Erstellen von Vektorgrafiken notwendig sind. Es stehen Ellipsen (und damit auch Kreise), Rechtecke, abgerundete Rechtecke, Ellipsenausschnitte, Linien, Freihandlinien und Polygone zur Verfügung. Wahlweise können an Stelle der Polygone auch Beziérkurven gezeichnet werden. Außerdem kann Xact Draw auch mit Textobjekten arbeiten. Positiv zu vermerken ist hier, daß Xact Draw neben den altbekannten Pixelschriften des GDOS auch die Vektorzeichensätze der Firma Bitstream verwenden kann, ohne daß dazu SPEEDO (die neue Vektorzeichensatzerweiterung des GDOS) installiert sein muß. Etwas ärgerlich ist jedoch die Tatsache, daß man für jede Zeile ein eigenes Textobjekt braucht und daß der Import von ASCII-Daten nicht möglich ist. Somit entfällt die angenehme Möglichkeit, einen Text in einem ASCII-Editor zu erstellen und auszuschneiden, um ihn dann in eine Vektorgrafik zu importieren.

Am schmerzlichsten vermißt man in Xact Draw die Existenz eines Objektes, das IMG-Grafiken beinhaltet. Auf diesem Wege wären nachträgliche Beschriftungen von Pixelgrafiken bzw. die Kombination mit Vektorobjekten sehr gut möglich. Es wäre wünschenswert, daß SciLab das Programm um diese Möglichkeit erweitert – zumal shift zur Zeit an einer völlig neuen Version von Arabesque arbeitet, die unter anderem diese Integration ermöglicht.

Bei der Bearbeitung von Daten kennt Xact Draw zwei verschiedene Modi: Im ersten Modus (Standardvorgabe) werden alle Objekte mit ausgefüllten Flächen gezeichnet, während im Outlinemodus nur die umgebenden Linien sichtbar sind. Der zweite Modus bringt vor allem bei komplizierten Grafiken und langsamen Rechnern einiges an Geschwindigkeit. Auch dann, wenn man viele gefüllte Objekte hat, kann die Selektion von Objekten im Outline-Modus zwecks nachträglicher Änderung einfacher sein.

Objektiv betrachtet

Das Zeichnen von Objekten erreicht man durch die Auswahl des entsprechenden Werkzeuges in der Werkzeugleiste am Fensterrand und Setzen der Eckpunkte per Maus im Arbeitsbereich des Fensters. Sind die Objekte erst einmal auf dem Arbeitsblatt, können sie in vielfältiger Art und Weise manipuliert werden. So ist bei den Grafikprimitiven (Ellipsen, Rechteck etc.) die Füllfarbe in Verbindung mit einem Muster bzw. ein Verlauf einstellbar. Als besonderes Schmankerl können Verläufe in beliebigen Winkeln innerhalb des umgebenden Objektes rotiert werden. Textobjekte können nachträglich mit anderen Schriftarten versehen und rotiert werden. Leider ist es nicht möglich, Texte in freien Winkeln auszugeben, selbst dann nicht, wenn es sich um Vektorschriften handelt. Auch bei anderen Objekten sind nur Rotationswinkel in 90-Grad-Schritten möglich.

Für viele Operationen ist die Genauigkeit der Maus nicht ausreichend, und man muß dem Rechner numerisch klarmachen, durch welche Werte ein Objekt beschrieben wird. Xact Draw kennt dabei zunächst die Basiswerte eines Objektes, wie X/Y-Position sowie Höhe und Breite. Darüber hinaus gibt es für die meisten Objekte noch besondere Darstellungsparameter, die nach einem Doppelklick in einer Dialogbox einstellbar sind.

Werden jedoch Polygone oder Beziérkurven aktiviert, gelangt man in einen besonderen Teil des Grafikeditors. Dabei wird die Palette der Werkzeuge im Fenster auf spezielle Instrumente zur Polygon- bzw. Beziérkurven-Bearbeitung umgeschaltet. Das reichhaltige Angebot an Werkzeugen ist für die Manipulation ausgezeichnet geeignet. Eine wichtige Möglichkeit wurde jedoch vergessen: Für die Konstruktion technischer Zeichnungen ist es zwingend notwendig, die Position einzelner Polygonpunkte bzw. Beziérstützpunkte numerisch einzugeben. Somit ist es nur schwer möglich, Elemente wie Zahnräder oder ähnlich komplexe Elemente mit hoher Genauigkeit zu entwerfen. Auch die Möglichkeit, eine bis zu 1700 % gegenüber der ursprünglichen Größe gezoomte Darstellung zu zeigen, bringt hier nicht unbedingt den gewünschten Erfolg. Allerdings ist die Lupe in vielen anderen Fällen eine nützliche Hilfe. Als weitere Positionierungshilfe stehen einblendbare Liniale zur Verfügung, in denen allerdings keine Markierung der aktuellen Mausposition zu finden ist. Auch eine Anzeige der Mauskoordinaten in einer Infozeile vermißt man derzeit noch.

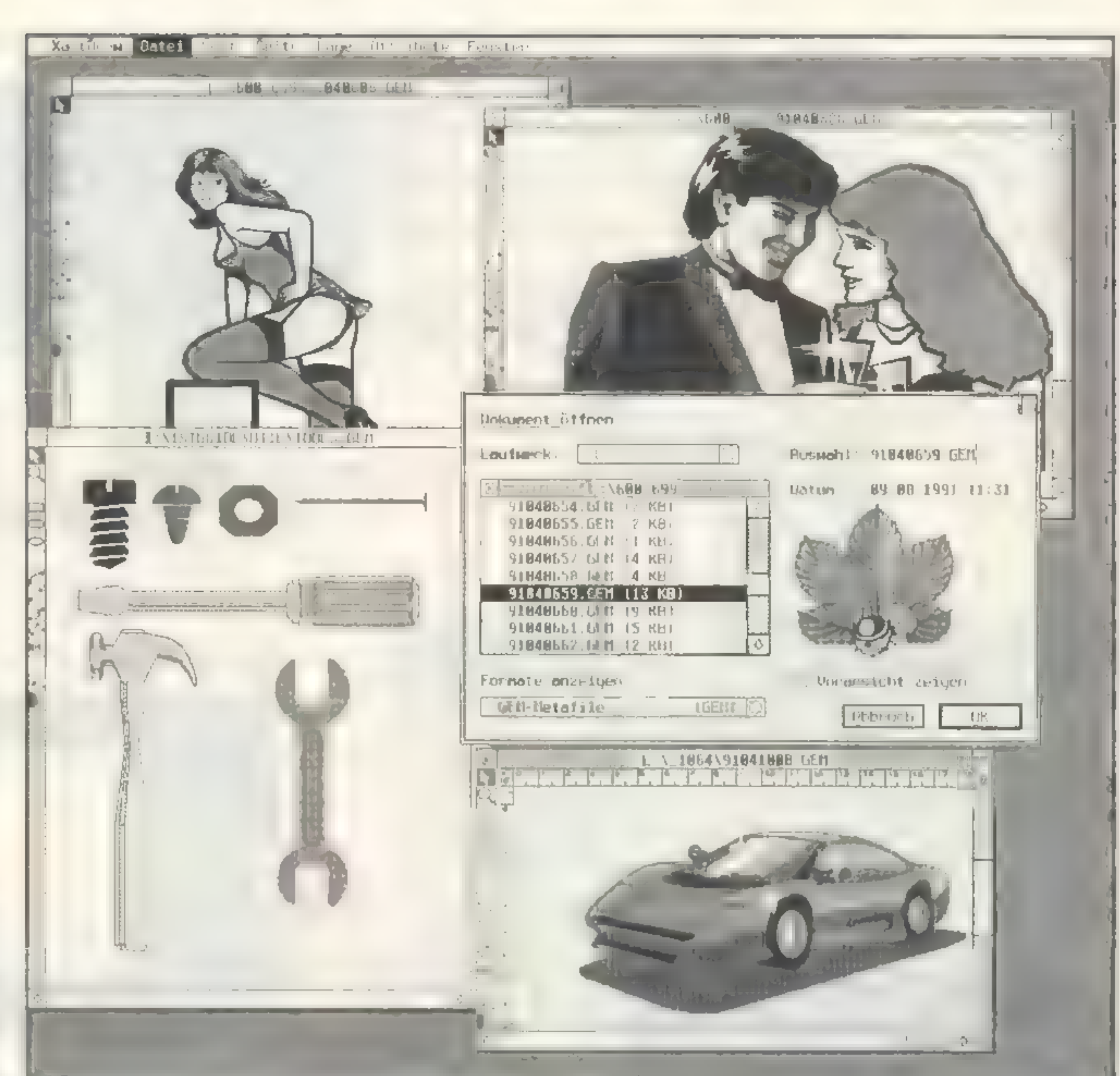


Abb. 1:
Xact Draw bietet eine auch in Details sehr durchdachte Oberfläche.

Teamwork

Damit man sich im Laufe der Zeit eine eigene Grafikbibliothek aufbauen kann, ist sehr sinnvoll, die von Xact Draw angebotene Gruppenfunktion zu nutzen. Damit werden selektierte Objekte zu einem einzigen Objekt zusammengefaßt, das nun nur noch in Größe und Lage beeinflußt werden kann. Diese zusammengefaßten Objekte können dann leicht zu einer neuen Grafik

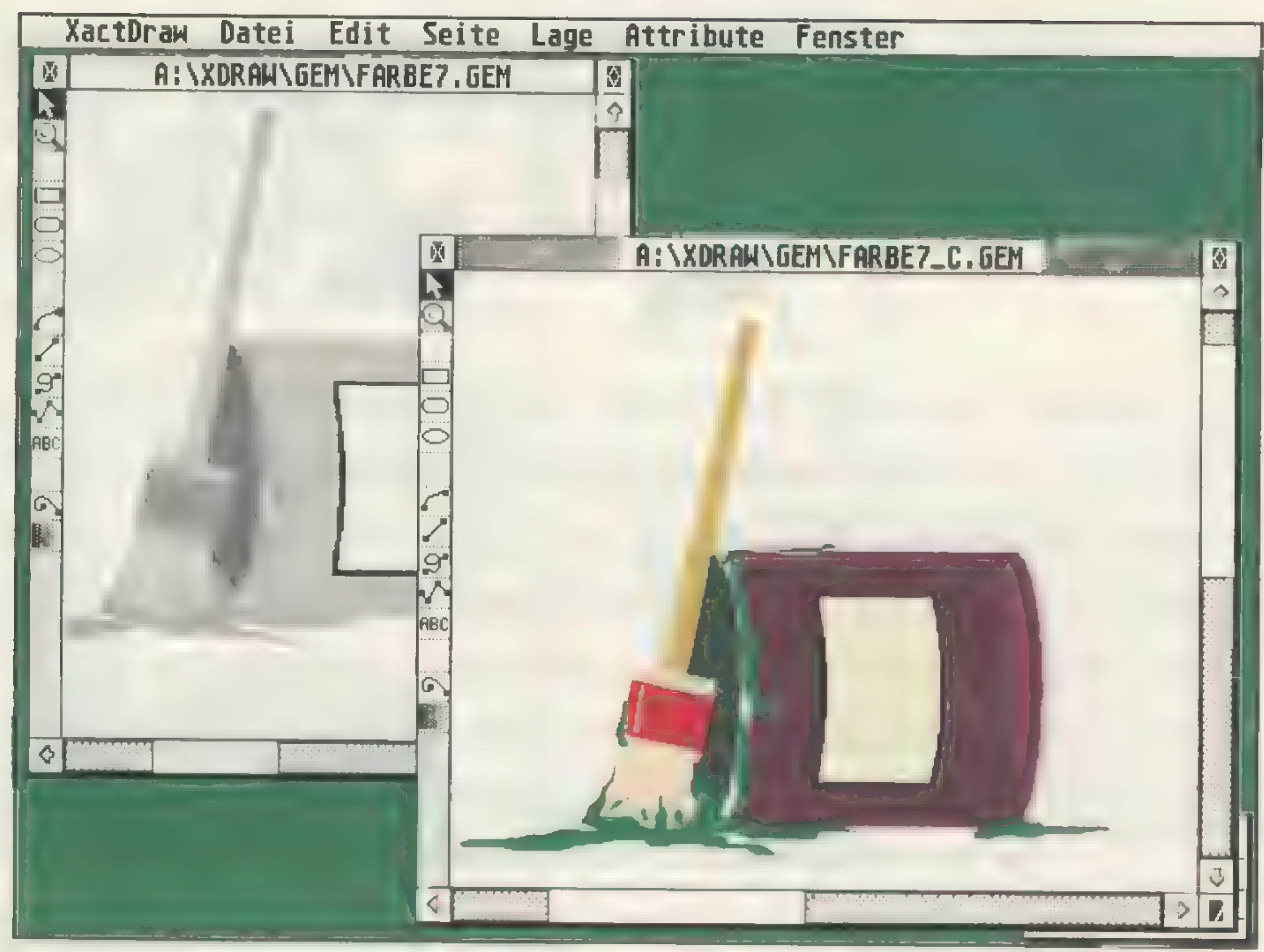


Abb. 2: Eine nachcolorierte Vektorgrafik, im Hintergrund das schwarz-weiße Original.

kombiniert werden, ohne daß man sich wieder mit den einzelnen Objekten beschäftigen muß. Darüber hinaus bietet das Programm auch noch die Möglichkeit, Objekte und Gruppen zu sperren. Damit werden jegliche verändernden Operationen ausgeschlossen, so daß fertige Teile der Grafik nicht versehentlich verschoben oder in der Größe verändert werden können.

Sehr praktisch ist auch die Funktion 'Objekte anordnen'. Darunter versteht Xact Draw die Positionierung der selektierten Objekte zueinander nach bestimmten Gesichtspunkten. Es sind verschiedene Ausrichtungen in der Horizontalen als auch in der Vertikalen auswählbar.

Datenaustausch

Für ein Grafikprogramm ist es wichtig, daß damit nicht nur Grafiken erstellt werden können, sondern daß man diese auch so abspeichern kann, daß sie in anderen Applikationen weiterverarbeitet werden können. Besonders typisch ist die Einbindung von Grafiken in Textprogrammen. Hier gilt es, eine ernstzunehmende Hürde zu meistern: Die von Atari vorgesehene Speicherart für Vektorgrafiken – die Metafiles – wird derzeit von kaum einer Textverabeitung unterstützt. Dies liegt nicht zuletzt daran, daß Atari es versäumt hat, hier entsprechende Systemfunktionen für Programme anzubieten. Um dieses Problem zu meistern, bietet Xact Draw einen eigenen GDOS-Treiber an, der alle Grafikdaten als IMG-Grafik abspeichern kann. Dieser Treiber wird in den unterschiedlichsten Auflösungen ausgeliefert (z.B. 180, 300, 360 dpi), so daß man Dateien erstellen kann, die der optimalen Auflösung des eingesetzten Druckers entsprechen. Damit ist der Import von Daten in fast jede Textverarbeitung relativ unkompliziert zu erreichen.

Der von Xact Draw eingeschlagene Weg, Grafiken im Metafile-Format abzuspeichern, ist nicht ganz unproblematisch. Grafiken, die das Programm abgespeichert hat, sind nämlich nicht ohne weiteres von anderen Applikation lesbar, selbst wenn diese prinzipiell in der Lage sind, Metafiles zu verarbeiten. Das Problem liegt darin, daß die von Xact Draw verwendeten Objekte zum Teil noch nicht für Metafiles definiert sind. Verläufe erscheinen in anderen Programmen einfach als schwarze Fläche, so sie nicht die von Xact Draw verwendeten VDI-Codes kennen. Aber auch Beziérkurven verursachen Probleme, und zwar genau dann, wenn man die Daten mit Rechnern austauscht, deren GDOS-System keine Beziérlinien unterstützt. Davon sind auch die unter Xact Draw einsetzbaren Bitstream-Schriften betroffen.

Export-Spezialist

Um dieser Problematik aus dem Weg zu gehen, bietet Xact Draw eine Vielzahl von Exportformaten an, mit denen die Daten für andere Programme zugänglich gemacht werden können. Neben den PostScript-Formaten können auch Calamus-Formate,

Windows-, Ventura-Publisher- und GEM-Artline-2-Dateien geschrieben werden. Für den Atari bietet sich hier wohl am ehesten das CVG-Format an, das durch Calamus eingeführt wurde. Dabei bleiben Verläufe erhalten, und auch Beziérlinien kommen sicher ans Ziel. Dies gilt auch für die oben schon angesprochenen Bitstream-Schriften.

In diesem Zusammenhang sei auf den Fileselektor von Xact Draw hingewiesen, der eine Eigenschöpfung darstellt. Positiv fällt dabei auf, daß hier schon eine Voransicht der zu ladenden Daten möglich ist. So kann man durch seine Vektorgrafiken blättern, bis man die passende Grafik gefunden hat und sie dann einfach laden. Vor allem, wenn man schon eine umfangreiche Bibliothek an Grafiken besitzt, ist das eine enorm praktische Hilfe.

Xact Draw läuft – wie Xact selbst – mit allen möglichen und unmöglichen Grafikkarten zusammen. Im Test absolvierte Xact Draw seinen Dienst mit einer Crazy Dots und 256 Farben bei 640 * 480 Punkten ohne Probleme.

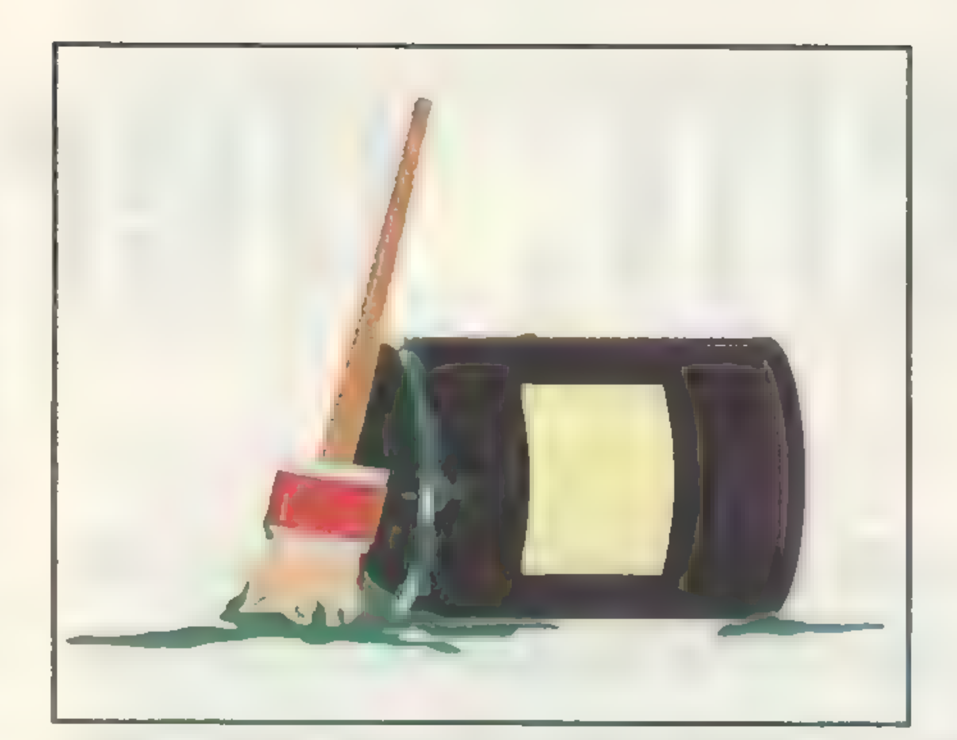


Abb. 3: Dieses Beispiel wurde als Vektorgrafik aus Xact Draw gespeichert und mit Calamus SL belichtet.

Final Countdown

Durch ein klares Konzept und einen brauchbaren Funktionsvorrat ist es mit Xact Draw sehr angenehm, Vektorgrafiken zu erstellen. Das Programm profitiert hier von der Erfahrung, die SciLab mit dem großen Bruder Xact sammeln konnte. Mit Xact Draw erhält man ein solides Vektorzeichenprogramm, zu dem es derzeit in der Atari-Szene noch kein Pendant gibt. Die Stolpersteine, die derzeit noch im Programm sind, schränken zwar die Verwendbarkeit ein wenig ein, stellen aber für den ambitionierten Vektorzeichner keine ernstzunehmende Hürde dar. ed/hr/cs

Xact Draw

Datenblatt

- Vertrieb: SciLab GmbH, Isestraße 57, 2000 Hamburg 13, Tel. (040) 4603702, Fax (040) 479344
- Preis: DM 198,-

Bewertung

+ objektorientierter Grafikentwurf
+ nützliche Spezialfunktionen
+ saubere GEM-Einbindung
+ vielfältige Exportmöglichkeiten
– keine Einbindung von IMG-Grafiken
– überarbeitungbedürftiges Handbuch

Wer sucht, der findet

Grep ist allen wohlbekannt, die sich schon einmal mit UNIX beschäftigt haben. Mit GrepIt liegt ein Utility für den Atari vor, daß die Flexibilität von Grep mit der Einfachheit einer GEM-Oberfläche verbindet.

von Ralf Rudolph

Eine simple Suchfunktion, die verlorengegangene Dateien auf Festplatten und Disketten wiederfindet, findet sich im Standard-Desktop seit TOS 2.05. Jedoch muß hier der Dateiname in der exakten Schreibweise bekannt sein. Eine Suche nach Dateiinhalt, so wie etwa 'alle Briefe, in denen Tante Amalie vorkommt', ist aber nicht möglich.

Genau hier kommt GrepIt ins Spiel: Vorbild war sicherlich 'Grep' aus der UNIX-Welt, von dem Kenner behaupten, er könne alles finden, was mit Dateien zu tun hat. Vorzugsweise wird GrepIt als Accessory installiert, das Programm kann jedoch auch als Applikation gestartet werden. In COMMAND-Interpretern kann auch der Suchbefehl als Parameter übergeben werden; von dieser Möglichkeit werden aber nur eingefleischte Command-Line-Freaks Gebrauch machen. Für Programmierer gibt es schließlich auch die Möglichkeit, in eigenen Programmen die Möglichkeiten von GrepIt auszunutzen; eine entsprechende Programmschnittstelle ist im Handbuch dokumentiert.

Was, wo und wohin ...

Nach dem Start präsentiert sich dem Benutzer der Hauptdialog, in dem die Suchoperation gewählt wird. Die wichtigsten Felder sind dabei 'Quelle(n)', 'Ziel' und 'Ausdruck'. Durch einen Doppelklick wird eine Datei-Auswahlbox aufgerufen. Ebenfalls abrufbar sind die zehn letzten Eintragungen, sowie zehn weitere, feste Eingaben, die nur einmal festgelegt werden müssen. Die Einstellungen werden übrigens zusammen mit den eingestellten Optionen automatisch nach jeder Suchoperation abgespeichert.

Mit 'Quelle' wird eine Datei oder eine Gruppe von Dateien ausgewählt, die zu durchsuchen sind. Neben den bekannten Wildcards '?' und '*' gibt es in Form der sogenannten regulären Ausdrücke erweiterte Suchmöglichkeiten, so daß z.B. durch Eingabe von '[CDE]:*.[TXT|DOC]' auf den Laufwerken C, D und E nach TXT- und DOC-Dateien gesucht wird. Ein besonderes Extra ist die Möglichkeit, Projektdateien von Pure-c direkt zu benutzen: Wird eine solche PRJ-Datei als Quelle eingetragen, so bezieht sich die Suche auf alle Quelltext- und Headerdateien, die zu diesem Projekt gehören.

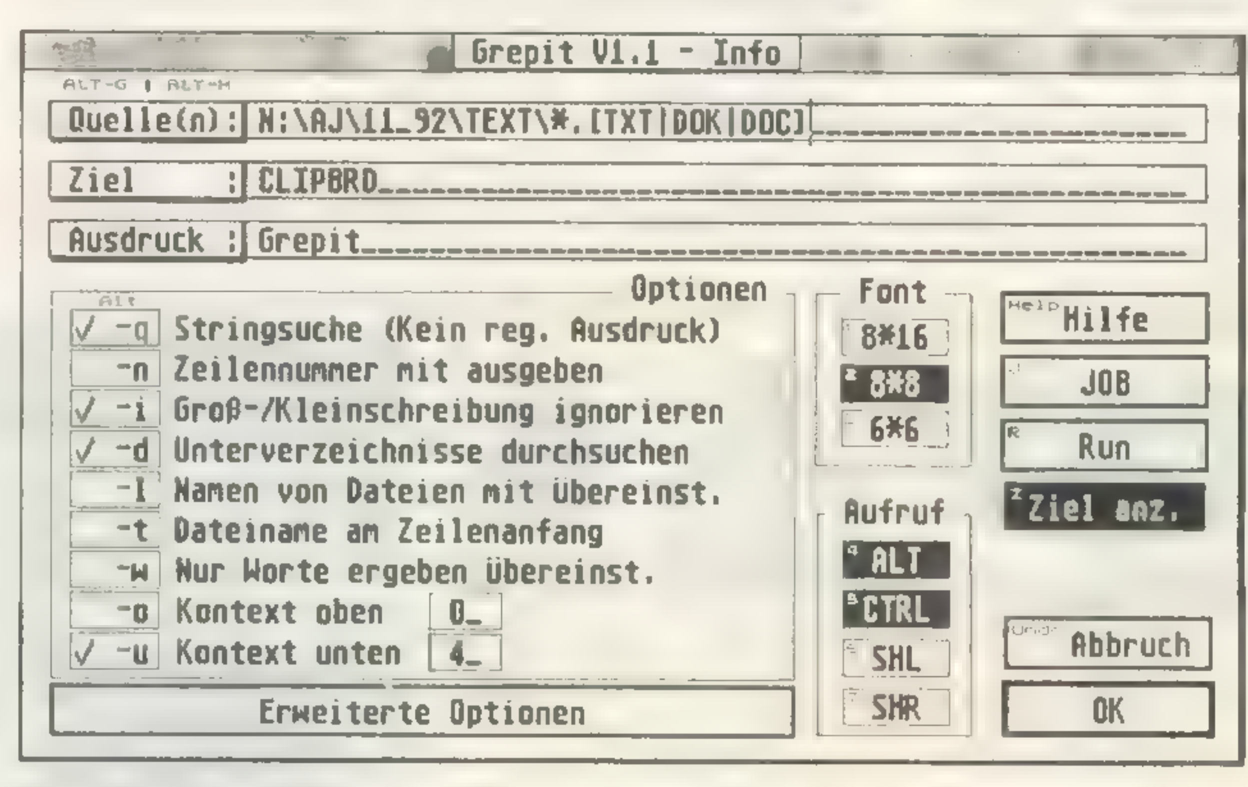


Abb. 1: Im Hauptdialog von GrepIt werden alle wichtigen Suchparameter angegeben.

Ins Clipboard

Der Eintrag in 'Ziel' zeigt auf das Clipboard und bleibt in der Regel unverändert. Hier legt GrepIt eine Datei an, in der die gefundenen Dateien und Textstellen vermerkt werden. Einerseits braucht GrepIt diese Datei für interne Zwecke, andererseits können auch andere Programme diese Datei aus dem Clipboard übernehmen.

Im 'Ausdruck' wird nun schließlich angegeben, nach welchem Begriff gesucht wird. Im einfachsten Falle können wir hier 'Tante Amalie' eingeben, um den eingangs erwähnten Suchvorgang zu erzielen. Doch die Möglichkeiten gehen noch weiter: Durch reguläre Ausdrücke kann beispielsweise erreicht werden, daß der Suchbegriff am Zeilenanfang stehen muß, um gefunden zu werden. Auch eine Verbindung von mehreren Wörtern, die in einer Zeile vorkommen müssen, ist möglich. Wildcards, die in ihrer Funktionsweise den bekannten '*' und '?' in Dateinamen entsprechen, aber deutlich flexibler einsetzbar sind, runden den Funktionsumfang ab.

Optionen

Im Feld Optionen wird die Arbeitsweise von GrepIt festgelegt: Zunächst einmal kann bestimmt werden, ob nach einem festen Suchbegriff oder einem regulären Ausdruck gesucht werden soll. Dabei kann die Groß- und Kleinschrift wahlweise beachtet oder ignoriert werden. Weiterhin läßt sich angeben, ob bei gefundenen Textstellen Zeilennummern ausgegeben werden sollen. Der Zusammenhang (Kontext) einer gefundenen Textstelle läßt sich besser erkennen, wenn vor und nach der gefundenen Textstelle einige Textzeilen mit ausgegeben werden; dies läßt sich ebenfalls konfigurieren. Die erweiterten Optionen erlauben schließlich vielfältige Anpassungen der Ausgabedatei an die eigenen Erfordernisse.

Komplexe Suchvorgänge, die ständig wiederkehren, lassen sich in sogenannten Jobs zusammenfassen. Dazu steht eine Art Programmiersprache zur Verfügung, mit

-v Zeilen ohne Übereinstimmung
-c Anzahl übereinst. Zeilen
-a Ausgabe an Ziel anhängen
-h Dateiname nicht ausgeben
-f Ausdrücke aus Datei holen
-p Ab Übereinstimmung ausgeben
-y Bis Ende übereinst. ausgeben
-s Keine Fehlermeldungen ausgeben
-e Erweiterte Projektbearbeitung
-m Länge/Datum/Uhrzeit ausgeben
-k UNIX-konforme Ausgabe

OK

Abb. 2: Die erweiterten Optionen dienen der Anpassung der Ausgabedatei.

der die ansonsten manuell einzustellenden Suchparameter automatisch gesetzt werden. Einmal definiert, lassen sich derartige Suchvorgänge dann auf Mausklick starten. Leider stellten sich Probleme ein, einen einmal gestarteten Suchvorgang abzubrechen: Die UNDO-Taste muß hierzu nicht einmal, sondern zigmal gedrückt werden, bevor der Abbruch erkannt wird.

Herr des Chaos

Im Idealfall (will heißen: bei einer gut sortierten Festplatte) kommt man häufig auch ohne GrepIt aus: Seine Stärken spielt dieses Dienstprogramm erst dann aus, wenn eine Datei nicht mehr wiedergefunden wird oder sonst irgendein Malheur passiert ist. In der Praxis kommt jedoch genau dies regelmäßig vor. Bevor nun ganze Festplatten manuell durchsucht werden müssen, kann GrepIt diese Arbeit dem Benutzer abnehmen. Durch die Verwendbarkeit von Pure-C-Projektdateien ist GrepIt für C-Programmierer fast unverzichtbar, wenn größere Projekte bearbeitet werden sollen. Doch auch für alle anderen Anwender ist GrepIt eine enorme Hilfe. rr/cs

GrepIt 1.1

Datenblatt

- Vertrieb: C. Wierl & Sohn GbR, Am Judenfeld 20, 8400 Regensburg, Tel. (0941) 42469
- Preis: DM 98,-

Bewertung

+ umfangreiche Suchmöglichkeiten
+ flexibel durch reguläre Ausdrucke
+ leichte Bedienbarkeit
– Probleme bei 'Suche abbrechen'

Form & Funktion

Es gab in der Vergangenheit bereits Versuche, die Computer-Maus in ihrer Form der menschlichen Hand besser anzupassen. Der bis dato vermutlich beste Ansatz ist die Colani-Maus.

von Christian Strasheim

Im Gegensatz zu herkömmlichen Mäusen paßt sich die Colani-Maus konsequent der Form der Hand an. Die Form ist geschwungen und erlaubt die Ablage der ganzen Hand auf der Maus. Im Gegensatz zu anderen Mäusen, die man wegen ihrer unpassenden Form und geringen Größe eher 'mit spitzen Fingern' anfaßt, nimmt man die Colani-Maus instinktiv richtig in die Hand. Das führt auch dazu, daß man die Maus eher mit dem ganzen Arm als aus dem Handgelenk steuert. Mag dies zunächst anstrengend klingen, so erspart es dem Anwender höchstwahrscheinlich langfristig lästige Nervenprobleme im Bereich des Handgelenks. Auf der anderen Seite ist es zumindest am Anfang sehr ungewohnt, bei häufigem Wechsel zwischen Tastatur und Maus, die Maus richtig zu greifen. Aber das ist sicher eine Frage der Gewöhnung.

Leider ist die Colani-Maus nicht speziell auf den Atari angepaßt, es handelt sich vielmehr um eine serielle PC-Maus. Sie wird daher nicht über den normalen Maus-Port, sondern über die serielle Schnittstelle an den Atari angeschlossen. Eine entsprechende Treiber-Software zu diesem Zweck liefert Omikron mit. Diese besteht aus einem kleinen Programm, das man in den AUTO-Ordner kopiert. Die Konfiguration erfolgt wahlweise mit Hilfe eines Programms, eines Accessorys oder mit einem CPX-Modul. Hier läßt sich die Baudrate, die Geschwindigkeit der Maus, die Art der Mausbewegung (linear oder progressiv) sowie der Typ der angeschlossenen Maus auswählen. In der Praxis haben sich keine ernsthaften Probleme im Zusammenspiel mit anderen Programm ergeben, alle getesteten Anwendungsprogramme liefen problemlos mit der seriellen Maus zusammen.

Dennoch ist die Treiber-Software leider in Details noch nicht sehr ausgereift: Das Treiber-Programm stürzt ab, wenn man es ein zweites Mal startet. Lästig ist auch die Tatsache, daß man die Maus nur an der ersten seriellen Schnittstelle betreiben kann, wo der Mega STE doch zwei und der TT gar vier dieser Schnittstellen anbietet. So ist es leider unmöglich, die Colani-Maus parallel zu Programmen wie QFax/Pro, die auch auf die erste serielle Schnittstelle festgelegt sind, zu benutzen. Als letzter Kritikpunkt sei angemerkt, daß die Maus derzeit nur mit 1200 Baud betrieben werden kann, was die präzise Steuerung erschwert; Omikron hat aber in diesem Punkt bereits Abhilfe angekündigt.

Als Dokumentation liefert Omikron das Original-Handbuch der Colani-Maus, mit dem Atari-Anwender erwartungsgemäß nicht sehr viel anfangen können, sowie eine README-Datei auf der Diskette. Diese Information ist aber allemal ausreichend, um die Maus in Betrieb nehmen und den Treiber installieren zu können.



Abb. 1: Die Colani-Maus paßt sich in Ihrer Form optimal der menschlichen Hand an.

Fazit

Für alle, die lange Zeit am Stück nur mit der Maus arbeiten und nicht ständig zwischen Maus und Tastatur wechseln, ist die Colani-Maus sicher eine empfehlenswerte Anschaffung. Zunächst sollte Omikron jedoch die Probleme in der Treiber-Software noch lösen, damit man die Maus ohne Rukkeln und auch an einer der anderen seriellen Schnittstellen betreiben kann. cs

Colani Mouse

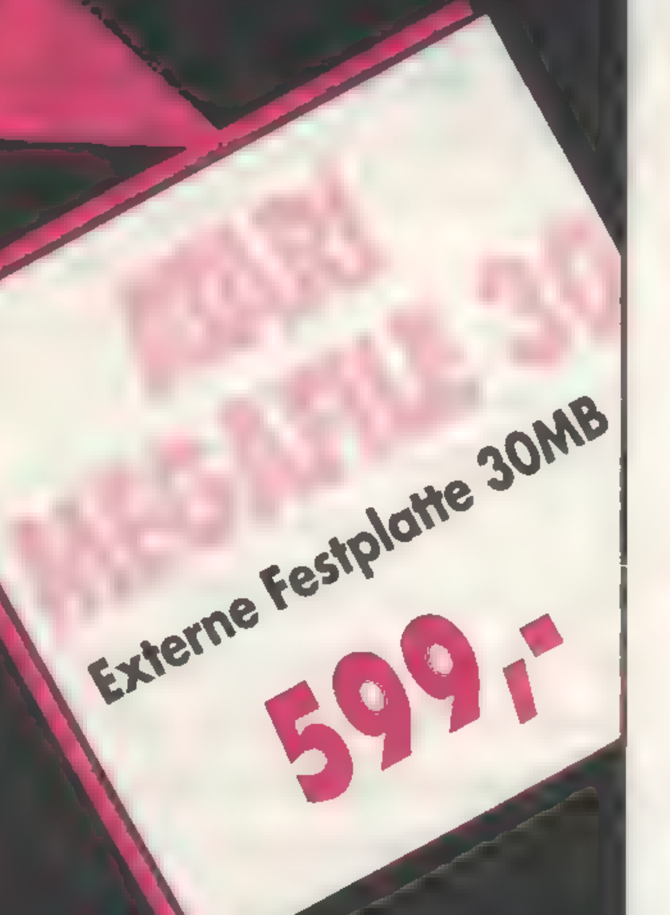
Datenblatt

- Vertrieb: Omikron Software, Sponheimerstr. 12E, 7530 Pforzheim, Tel. (07231) 356033, Fax (07231) 357332
- Preis: DM 169,-

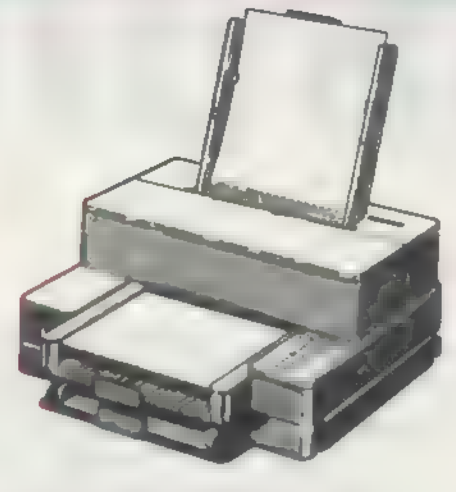
Bewertung

+ ergonomische Form
+ einfache Installation
– kleine Fehler in der Software

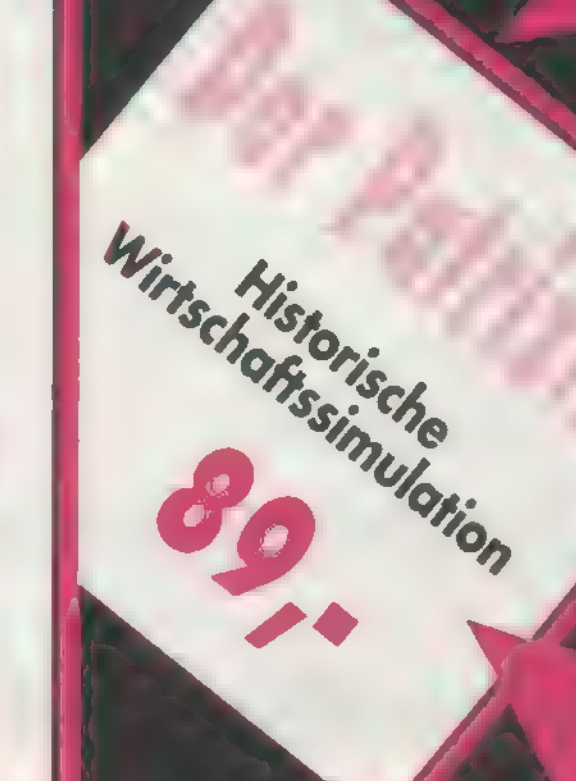
Wir bieten mehr als nur günstige Preise!



Super!



FUJITSU BREEZE 200
Tintenstrahldrucker 100% kompatibel zu HP 500
Mit folgenden Zusatzextras:
360 cpi, vollaut. Einzelblatteinzug.
Optional Endlospapier und 2. Schacht.
899,-



Der 100 MB Mega STE
Mega STE, Maus komplett mit 100 MB Festplatte
komplett **1.599,-**

4 Jahre Garantie
optional gegen Aufpreis für alle bei uns gekaufte Hardware möglich.

ATARI TT 030-2
KOMPLETT MIT MONITOR
2.199,-

Computer

1040 STE	649,-
Mega STE	899,-
Atari TT 030 - 2	1.899,-

Wir konfigurieren Ihnen Ihren Mega STE individuell mit Festplatten Emulatoren, Speicher und Monitoren nach Ihren Wünschen.

Drucker

Star LC 20, 9 Nadel	399,-
Epson LQ 100, 24 Nadel	599,-
NEC P 20, 24 Nadel	599,-
NEC P 30, 24 Nadel, A3	849,-
NEC P 60, 24 Nadel	1.099,-
Canon Bubblejet 10 [illegible]	599,-
Toner für SLM 605 oder 804	99,-
Trommel für SLM 605 oder 804	399,-

Monitore

ATARI SM 144/146	299,-
ATARI SC 1435 Color	499,-
Für Pro Screen 19" TT + Mega STE	1.799,-
NEC Multisync 3 FG-15"	1.399,-
NEC Multisync 4 FG-15"	1.749,-
Multiscan Monitor 14"	799,-
Multiscan Monitor 17"	1.999,-

Festplatten

Extern + anschlußfertig	
Festplatte 20 MB	599,-
Festplatte 40 MB	699,-
Festplatte 80 MB	999,-
Festplatte 100 MB	1.099,-
Wechselplatte 44 MB	1.299,-
Intern + "nackt"	
Seagate 42 MB	299,-
Quantum 120 MB	699,-
Quantum 240 MB	1.399,-
SyQuest 555, 44 MB	649,-
SyQuest 5110, 88 MB	779,-
Wechselmedium 44 MB	149,-
Wechselmedium 88 MB	239,-
ICD (SCSI Hostadapter)	ab 169,-

Emulatoren

AT-Speed	ab 199,-
AT Once 386 SX	589,-

Midi

Notator	980,-
Cubase	980,-

Grafikkarten

Imagine 256 VME	799,-
Imagine 32K VME	999,-
VME-Karte f. 19" s/w Großbild	599,-
Imagine 256 für Mega ST	499,-
Imagine 32K für Mega ST	799,-

Software

Textverarbeitung/DTP	
Calamus 1.09 N	199,-
Papyrus	a.A.
Script	ab 79,-
Signum!	ab 199,-
That's write 2.0 + Cranach Paint	299,-
Timeworks 2.0	349,-
1st Word plus	ab 99,-
Grafik/CAD	
Arabesque	ab 279,-
Convector 2	329,-
Xact	599,-
Programmiersprachen	
ACS	169,-
Pure C, Pure Pascal	je 299,-
Maxon Pascal	199,-
Datenbanken/Tabellenkalkul.	
ADIMENS 3.1 plus	79,-
Phoenix 2.0	349,-
K Spread	ab 99,-
TIM 1 Buchführung	149,-
LDW Powercalc	279,-
Utilities	
Harlekin 2	129,-
NVDI 2.0	79,-
Multi Gem, Mag! X	je 129,-
Kobold	79,-
DataDiet	119,-

Just for fun

Fire & Ice	69,-
Microprose Grand Prix	99,-
Airbus	99,-
Silent Service 2	79,-
Amberstar	99,-
Leander	69,-
D/Generation	59,-
EPIC	79,-
Der Patrizier	89,-
Populous II	89,-
Cool Croc Twins	69,-
Oxyd 1	
Diskette als PD frei kopierbar	5,-
Das Buch zum Spiel	60,-
Spacola	
Diskette als PD frei kopierbar	5,-
Das Buch zum Spiel	55,-
LYNX II	199,-

Portfolio

Portfolio	369,-
RAM Karten	ab 148,-

Div. Zubehör wie Netzteil, Schnittstellen etc. ab Lager lieferbar.

Folio Talk	99,-
Swift Basic	249,-

weitere Software + Zubehör a. A.

Zubehör

Das Signum! 3 Buch	59,-
TOS 2.06 ext. Card	179,-
Genius Maus incl. Pad	49,-
Logi Maus Pilot	79,-
Marconi Trackball	199,-
Handy Scanner mit Repro Studio Junior	499,-
Monitorumschalter	60,-
Staubschutzhauben Kunstleder für	
ATARI SM 144/146/124	je 35,-
ATARI 1040/Mega/Mega STE	je 25,-

Disketten zum Schleuderpreis

10 Stück Packungen	
3,5" FUJI MF 2 DD	15,-
3,5" no name MF 2 DD	8,50
3,5" no name MF 2 HD	17,50

ATARI Power Pack
Compilation m. 20 Super-Spielen wie Bubble +, North + South, Skweek, Bobo, Kult, Krypton Egg, Highway Patrol, etc. **199,-**

ATARI Profi Pack
bestehend aus That's write 1.45
K-Spread 4 light
1st Adress
Oxyd I
kompl **129,-**

Alle Bestellungen werden sofort bearbeitet. Auf alle Artikel volle Garantie. Wir führen sämtliche Hard- und Software, sowie Bücher für Atari, Apple, PC's und NeXT. Sämtliche Produkte auf Anfrage. Bei erhöhter Nachfrage kann es kurzfristig zu herstellerbedingten Liefer-Engpässen kommen.

AXept Computer GmbH
Babostraße 2
8423 Abensberg
Telefon 09443•36 91



Axept Computer Vertriebs GmbH

Der Computer-Versand mit Sachverstand.

The Link: SCSI-Festplatten am ST

Anpassungsfähig

Mit 'The Link', einem kompakten und preiswerten SCSI-Hostadapter in Form eines SCSI-Steckers, ermöglicht ICD den einfachen Anschluß beliebiger SCSI-Festplatten an jeden Atari ST/STE. Sind damit die Tage spezieller Atari-Festplatten gezählt?

von Christian Strasheim

Externe Festplatten für den Atari ST/STE wurden bis dato meist als anschlußfertiges Subsystem angeboten. Dieses enthält neben der Festplatte und einem Netzteil vor allem auch einen sogenannten Hostadapter, der den direkten Anschluß an den DMA-Port des Atari ermöglicht. Der Nachteil solcher Festplatten für Atari-Rechner ist der relativ hohe Preis, der aus kleinen Stückzahlen resultiert. Unruhe in diesen Markt hat auch die Einführung des Mega STE gebracht, wodurch die Platten – die meist in der Form speziell auf den Mega ST abgestimmt waren – nicht mehr zum Computer paßten.

Dazu kommt der Umstand, daß für Macintosh, PC und schließlich auch für den Atari TT mehr und mehr externe Festplatten auf SCSI-Basis angeboten wurden. Mittlerweile haben diese Platten ein Preisniveau erreicht, bei dem es einfach nicht mehr rentabel ist, spezielle Festplatten für den Atari ST/STE zu produzieren. Als Konsequenz gibt es seit einiger Zeit bereits externe Hostadapter, die zwischen Platte und Computer geschaltet werden. Während bisherige Lösungen auf ein externes Netzteil angewiesen waren und nicht ohne einen gewissen Kabelsalat auskamen, bietet ICD mit 'The Link' eine sehr kompakte Lösung an. 'The Link' ist kaum größer als ein 50-poliger SCSI-Stecker und wird einfach nur an die SCSI-Platte hinten angesteckt. Die benötigte Betriebsspannung bezieht 'The Link' aus der Spannung, die am SCSI-Port anliegt und normalerweise zur Terminierung benutzt wird.

Die Installation von 'The Link' ist ausgesprochen einfach: Man nehme eine beliebige SCSI-Platte, stecke 'The Link' hinten auf und verbinde das ganze über ein normales DMA-Kabel mit dem DMA-Port des Rechners. Dennoch gibt es einige Besonderheiten zu beachten: 'The Link' unterstützt erfreulicherweise bis zu acht SCSI-Geräte.



Abb. 1 Das kompakte TurboDrive 120 von WAVE

Wie bei SCSI (und auch bei ACSI) üblich, sind diese mit IDs (Adressen) von 0 bis 7 durchnumeriert, wobei jede ID nur einmal vorkommen darf. Da 'The Link' die SCSI-Adressen naheliegenderweise auch gleich als ACSI-Adressen benutzt, muß man darauf achten, daß Doppelbelegungen vermieden werden. Hat man also bereits eine interne Festplatte (im Mega STE zum Beispiel) sowie einen Laserdrucker in Betrieb, so darf man die IDs 0 (interne Platte) sowie 6 bzw. 7 (Laserdrucker) nicht benutzen. Übrigens: Am Atari TT ist die Verwendung von 'The Link' zwar möglich, jedoch ausgesprochen überflüssig, da man die entsprechenden Platten schneller und sicherer direkt am SCSI-Port des TT betreiben kann.

Software-seitig

Hat man die Platte einmal mit dem Computer verbunden und die SCSI-Adressen (hoffentlich) korrekt eingestellt, so geht die Formatierung und Partitionierung der Platte sowie die Installation des Treibers dann genauso vonstatten wie bei einer 'normalen' Atari-Festplatte. ICD liefert dazu die bekannte Treiber-Software mit.

Neu ist ein CD-ROM-Treiber, der – zusammen mit Ataris MetaDOS – dem ICD-Treiber beiliegt. Damit lassen sich handelsübliche SCSI-CD-ROMs am Atari anschließen, wobei die Formate High-Sierra und ISO-9660 unterstützt werden. Immerhin hat man damit eine einfache Möglichkeit, ein preiswertes CD-ROM-Laufwerk an jeden Atari anzuschließen – wenn auch weiterhin spezielle CD-ROMs für den ST so gut wie nicht existieren.

Als Dokumentation liegt 'The Link' das ausführliche englische Handbuch zur Ad-SCSI-Serie sowie ein vorläufiges, deutschsprachiges Handbuch speziell zu 'The Link' bei. Im letzteren findet man eigentlich alle Informationen, die man zur Installation von 'The Link' braucht, so daß das englische Handbuch wahrscheinlich kaum gebraucht wird.

Die richtige Platte

Was gilt es nun bei der Auswahl einer externen SCSI-Festplatte zu beachten? Nun, zunächst einmal gibt es da den feinen Unterschied zwischen 'nackten' Festplatten und anschlußfertigen Festplatten-Subsystemen. Bei der Lektüre von Anzeigen und

Prospekten sollte man diesen Unterschied unbedingt beachten! Ist die Rede von Festplatten oder Festplatten-Laufwerken, so ist in der Regel das bloße Laufwerk ohne Gehäuse, Netzteil und Kabel gemeint. Zum einfachen Anschluß als externe Platte ist jedoch dringend der Kauf eines fertigen Subsystems anzuraten, das anschlußfertig geliefert wird und nur noch um 'The Link' ergänzt werden muß.

Darüber hinaus ist es natürlich entscheidend, welche Festplatte sich im Inneren eines solchen Festplatten-Subsystems verbirgt. Dabei entscheidet nicht nur die Kapazität, sondern auch die Geschwindkeit des jeweiligen Modells. Als untere Grenze in puncto Kapazität gelten mittlerweile 100 MByte, und selbst 200 bis 240 MByte sind heute durchaus schon bezahlbar. Als 'State of the Art' gelten in diesen Bereichen die Quantum-Laufwerke, weil sie sehr gute Leistung bei einem sehr interessanten Preis bringen. Zur Orientierung können die folgenden Preise dienen: Ein anschlußfertiges Quantum-Laufwerk kostet mit 120 MByte rund DM 1000,- oder mit 240 MByte rund DM 1600,-. Der zum Anschluß an den ST/STE zusätzlich benötigte Adapter 'The Link' kostet DM 198,-, wird aber von vielen Anbieter im Zusammenhang mit einer Festplatte auch schon günstiger angeboten.

Zwei Beispiele

Als Beispiel für die oben angesprochenen Subsysteme haben wir zwei Platten getestet, die in puncto Kapazität und Preis für viele Anwender interessant sein dürften: Von FSE stammt die AHS-120L, von WAVE Computer die kompakte TurboDrive 120 mit ebenfalls 120 MByte Kapazität. Beide Platten basieren auf der Quantum LP120S, sind also in puncto Geschwindigkeit und Kapazität identisch. Während die Steprate mit 19 ms (gemessen mit Rate HD) schon sehr gut für eine Platte dieser Größenordnung ist, liegt die Transferrate mit 1550 KByte/sec (Rate HD) bzw. 1507 KByte/sec schon beinahe auf dem Niveau der 500-MByte-Platten aus [1].

Die Unterschiede zwischen den beiden Lösungen liegen im Gehäuse und einigen Details: Die Platte von FSE wird in einem Gehäuse geliefert, das in Größe und Form auf den ersten Blick für den Mac entwikkelt wurde, sich beim genauen Hinsehen jedoch als einige Zentimeter größer erweist. Bei Verwendung am Atari ist dies sogar eher vorteilhaft, da der Monitorfuß des SM124/SM146 sehr gut auf diese Platte paßt. An der Frontseite der FSE-Platte befinden sich der An/Aus-Schalter sowie die beiden obligatorischen LEDs; ein abgedeckter Schacht im 5.25"-Format weist darauf hin, daß das Gehäuse statt einer Festplatte auch eine SyQuest-Wechselplatte aufnehmen kann. Auf der Rückseite des Gehäuses findet man erwartungsgemäß die beiden SCSI-Anschlüsse sowie den Anschluß für die Stromversorgung; die Einstellung der SCSI-Adresse erfolgt zeitgemäß über einen 'Zählmechanismus' in direkter numerischer Form. Im Inneren macht die Platte einen soliden und aufgeräumten Eindruck; die Geräuschentwicklung ist als ausgesprochen niedrig zu bezeichnen.

Die von WAVE angebotene Platte zeichnet sich durch ein besonders kompaktes Gehäuse mit ansprechender Form aus. Die Ausstattungsmerkmale sind exakt die gleichen, wobei hier der An-/Aus-Schalter an der Gehäuserückseite angebracht ist. Im Inneren der Platte geht es recht eng zu, wodurch zwei Steckverbinder auf der Platte etwas gequetscht werden – dies ist jedoch nur eine Kleinigkeit. Wirklich lästig ist hingegen der hohe Geräuschpegel, den die Platte erzeugt. Dafür kostet die TurboDrive 120 von WAVE auch nur DM 948,-, während FSE für die Platte DM





Abb 2-3 Die besonders leise AHS-120L von FSE (oben) und ICDs 'The Link' (unten)

1098,- (Listenpreis) verlangt. Nach Informationen von WAVE wird man in Kürze ein anderes Gehäuse für das TurboDrive 120 verwenden, das den Geräuschpegel erheblich reduzieren soll.

Praktische Probleme?

Erfreulicherweise läßt sich nach unseren Erfahrungen eine SCSI-Platte mit 'The Link' genauso einfach und zuverlässig am ST betreiben wie eine vergleichbare Platte mit integriertem Hostadapter. Etwas heikel ist die mechanische Stabilität von 'The Link', besonders dann, wenn die SCSI-Schnittstelle horizontal angebracht ist, was bei den meisten anschlußfertigen Platten zutrifft: Durch das meist relativ schwere SCSI-Kabel wird die SCSI-Buchse an der Platte doch etwas stark belastet. Bei horizontal stehenden Platten gibt es entsprechende Probleme nicht.

Zusammenfassend ...

... kann man feststellen: Durch das große Angebot an preiswerten SCSI-Festplatten für Macintosh und PC sowie die Verfügbarkeit eines kompakten und preiswerten Adapters wie 'The Link' ist es kaum noch effizient, eine spezielle Atari-Festplatte mit integriertem Host-Adapter in Erwägung zu ziehen. SCSI-Platten haben darüber hinaus noch den großen Vorteil, auch nach einem Umstieg auf TT, Falcon oder gar eine andere Rechnerwelt benutzbar zu sein. cs

[1] C. Strasheim, Flinke Jumbos, Atari Journal 3/92

SCSI-Platten am ST

WAVE TurboDrive 120

- Vertrieb: WAVE Computer, Südanlage 20, 6300 Gießen, Tel. (0641) 72357, Fax (0641) 72371
- Preis: DM 948,-

FSE AHS-120L

- Vertrieb: FSE, Schmiedstr. 11, 6750 Kaiserslautern, Tel. (0631) 3633-102, Fax (0631) 60697
- Preis: DM 1098,-

ICD The Link

- Vertrieb: ICD Europe, Am Goldberg 9, 6056 Heusenstamm, Tel. (06104) 6403, Fax (06104) 67581
- Preis: DM 198,-

Packs & Bundles

DTP-Hit:

Calamus* 1.09N, 750 professionelle Vektorgrafiken, 10 Disketten mit neuen IMG-Grafiken und 50 zusätzliche Vektorfonts. Zum Wahnsinnspreis von DM 349.-

Text-Hit 1

Papyrus, die freundliche Textverarbeitung, Dazu 10 Disketten mit Grafiken und 100 zusätzlichen Fonts, jeweils mit gedruckter Übersicht. Komplett nur DM 279.-

Text-Hit 2:

Cypress (neue Version 1.5), dazu 10 Disks voll mit passenden Grafiken und 100 Fonts zum optischen Aufpolieren Ihrer Texte. Komplettpreis: DM 309.-

Atari Falcon:

auf Anfrage

Mega STE-Hit:

Atari Mega STE, 4 Mbyte RAM, HD-Diskettenlaufwerk, 100 Mbyte Festplatte. Sang Mega-Visions 300 Grafikkarte (True Color), 14" Super VGA-Monitor 1024*768 Punkte non Interlaced, Softwarepaket (Argon Backup + toXis Virenkiller), komplett nur DM 3999.-

dto. mit 19" Multiscan Color-Monitor: DM 5899.--

Science

Das 20-Disketten-Paket für Wissenschaftler Statistik, Simulation, Meßwert Erfassung und Auswertung für Physik, Chemie, Mathematik und Biologie. DM 49.-

TeX

Das komplette Satzsystem (13 Disketten) Ideal für wissenschaftliche Arbeiten durch Formelsatz, hervorragende Druckqualität in maximaler Auflösung auf allen Druckern. DM 29.-

Versandkosten:

Vorauskasse (Bar, Scheck oder Überweisung auf Konto 130 035 678, Blz 210 515 80, KSK Plön): DM 5.-
Nachnahme: 7.50.
Ausland: DM 15. (Nur VK)

Komplettkatalog:

bei Bestellung kostenlos, sonst gegen DM 5 in Briefmarken

PD-Software

PD-Serien:

Lieferbar sind alle gängigen Serien: J,S,V,De,Pool (bis 2330), eigene...
je Disk DM 3.50, ab 10 Disks DM 3.-

PD-Pakete

Vektorgrafik

Paket 3, 4 und 5
3 Pakete a' 8 Disketten voll mit Vektorgrafiken im CVG Format. Unentbehrlich für alle DTP Anwender. Neue Grafiken, die auf dem Atari hier erstmals erhältlich sind Mit gedruckter Übersicht pro Paket nur DM 39

Musik:

Fantastische Sound-Module vom Amiga konvertiert. 4 stimmiger Digital Ton, mit beiliegenden Tracker-Programmen auf jedem ST abzuspielen je Paket 5 Disketten
Modfiles 1 DM 20.- Modfiles 2 DM 20.-
Modfiles 3 DM 20.-
Soundtracker Paket DM 20.-
alle 4 Pakete zusammen DM 60.-

Midi

20 Disketten für Midi Anwender. Neben 350 tollen Songs im Steinberg-Format finden Sie hier noch viele Midi Programme, wie z.B. Sequencer, Soundeditoren, Notensatz etc. DM 49.-

Signum/Script

200 Fonts, wahlweise fur 9-, 24 Nadel Drucker oder Laserdrucker (Bitte Druckertyp angeben) mit gedruckter Fontübersicht. Dazu 3 Disketten mit einer Auslese an Utilities rund um Signum/Script. Zusammen nur DM 39.-

Anwender/Business

20 Disketten mit Anwender-Programmen, von der Textverarbeitung über Datenbank und Grafik bietet Ihnen dieses Paket auch Fakturierungs- und Buchhaltungssoftware, Calculations- und Statistikprogramme DM 49.-

Einsteiger

Eine wirklich komplette Grundausstattung für den Einsteiger. Sie bietet eine Fülle von leistungsstarken Programmen, die Ihnen vom Start an durch sinnvolle Anwendungen und nützliche Utilities den die verschiedenen Einsatzgebiete Ihres Rechners eröffnen. Vom Text- und Grafik-Programm bis hin zu Utilities wie das Kopierprogramm Fcopy 3 und den neuesten Virenkillern werden Sie hier alles finden. 25 Disketten DM 59.-

Spiele

40 Disketten mit Spielen, die Ihnen viele Monate lang spannen de und interessante Unter haltung mit dem Computer sichern. Durch die große Auswahl an Action-, Arcade-, Strategie-, Gesellschaftsspielen etc. finden Sie hier für jede Stimmung und jeden Geschmack das richtige Spiel

40 Disks Spiele für den s/w-Monitor DM 89.-
40 Disks Spiele fur den Farb-Monitor DM 89.-

Midi-Songs 1,2,3

3 Pakete a' 10 Disketten mit vielen fertig arrangierten Songs im Steinberg, Standart File und Notator Format. Eine riesige Ideenquelle für eigene Creationen oder auch einfach zum Anhören. je Paket DM 29.-

STE-Demos

Demo Paket mit tollen Demos, die die Fähigkeiten des STE auf beeindruckende Art und Weise demonstrieren. 10 Disketten. DM 29.-

Vektorgrafik

750 Vektorgrafiken, wahlweise im CVG- oder GEM-Format zum Einsatz in allen bekannten DTP-Programmen. Mit gedruckter Übersicht im Ringordner DM 149.-



Vektorfonts

220 professionelle Vektorfonts (Einige Beispiele sehen Sie rechts), für Calamus*. Jede Schrift liegt in mehreren Schnitten (z.B. Fett, Italic etc) vor, so daß Sie eine wirklich gute Ausstattung mit Zeichensätzen erhalten DM 199

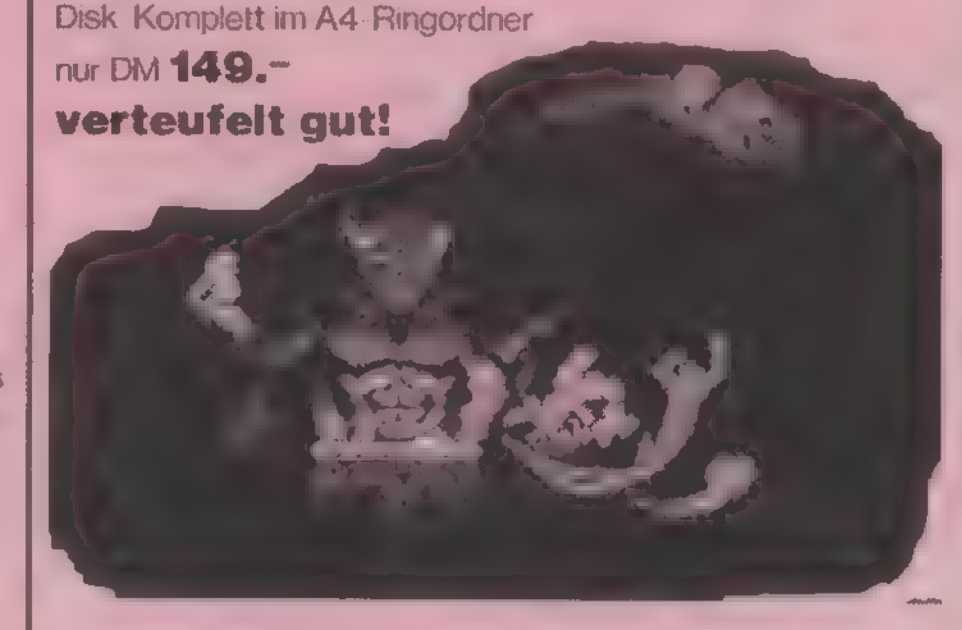
Fantasy Elite
Office Matrix
Q-Design
Serif Macsys
Circle Norm
Krelion Temmel

*Calamus ist [illegible] getragen[illegible] Wa[illegible] der Fa DMC

CLIP-ART

Die Sammlung ohne Kompromisse

25 Disketten mit einer Auslese von ca. 8000 Spitzen Grafiken im weitverbreiteten PAC Format, dazu ein im professionellen Offsetdruck hergestellter Grafikkatalog mit Abbildungen aller Grafiken, ein umfangreiches Stichwortverzeichnis und eine Grafik Utility
Disk. Komplett im A4 Ringordner
nur DM **149.–**
verteufelt gut!



Mathematikus 3.0

Neue Version unseres Mathe-Trainers:
Der neue Kopfrechentrainer wird in zwei Versionen ausgeliefert: Einerseits eine sehr einfach gestaltete Version, die auch jüngere Schülerleicht bedienen können.
Die 2. Version ist für Eltern und Lehrer gedacht, die Ihre Schuler gezielt trainieren wollen. Hier können die Leistungen proto-kolliert werden, in einer Datenbank die Leistungen der einzelnen Schüler über einen längeren Zeitraum beobachtet und bewertet werden, Schülerspezifische Kernprogramme mit allen Rechenarten können erarbeitet werden etc. Inkl. Handbuch kostet das Programm DM 59.-
Ein Update von der 2.X-Version ist für DM 20 erhältlich.

Softwareservice Jan-Hendrik Seidel

Hafenstr. 16, 2305 Heikendorf
Telefon: 0431 / 241 247, Fax: 0431 / 243 770

NVDI 2.10

Der Bildschirmbeschleuniger NVDI wurde im Rahmen der Atari-Messe in der neuen Version 2.10 vorgestellt. Obwohl das Programm auch in der Vergangenheit schon als beinahe perfekt galt, ist es den Programmierern gelungen, NVDI noch weiter zu verbessern.

von Christian Strasheim

Bevor wir im einzelnen auf die Funktionen von NVDI zu sprechen kommen, seien hier die wesentlichen Änderungen der Version 2.10 zusammengefaßt. Diese betreffen unter anderem die Geschwindigkeit: Gerade bei GDOS-Ausgaben und insbesondere auf dem TT hat NVDI nochmals zugelegt. Im Vergleich zur Version 2.03 sind die Unterschiede subjektiv jedoch kaum wahrnehmbar; gemessen haben wir zum Teil bessere Werte als bei 2.03, zum Teil aber auch schlechtere. Sicher ist in jedem Fall, daß die Geschwindigkeit gegenüber den Versionen 1.x gravierend gesteigert wurde. Eine weitere wesentliche Änderung betrifft die Tatsache, daß NVDI jetzt vollständig mit MultiTOS funktioniert. Nach unseren Erfahrungen arbeitet NVDI 2.10 auch mit Speedo-GDOS (in einer Beta-Version) ohne Murren zusammen. Recht so!

Geringfügig geändert hat sich auch die Installation von NVDI: Ein Installationsprogramm übernimmt die Personalisierung des Programms sowie das Kopieren des Programms in den AUTO-Ordner sowie ggf. auch die Modifikation der ASSIGN.SYS-Datei. Die weiteren Dateien und insbesondere das Accessory bzw. das CPX-Modul zur Konfiguration müssen weiterhin manuell an die richtige Stelle der Platte kopiert werden.

Konfiguration

Mit Hilfe eines Accessorys oder eines – funktional gleichwertigen – CPX-Moduls läßt sich die Funktionsweise von NVDI konfigurieren. So kann das integrierte GDOS ausgeschaltet (bei Verwendung von Speedo-GDOS zum Beispiel) und eine weitere Beschleunigung der GEMDOS-Zeichenausgabe angeschaltet werden. Darüber hinaus läßt sich hier festlegen, wie NVDI mit Fehlern von Anwendungsprogrammen umgeht. Last but not least können hier ein

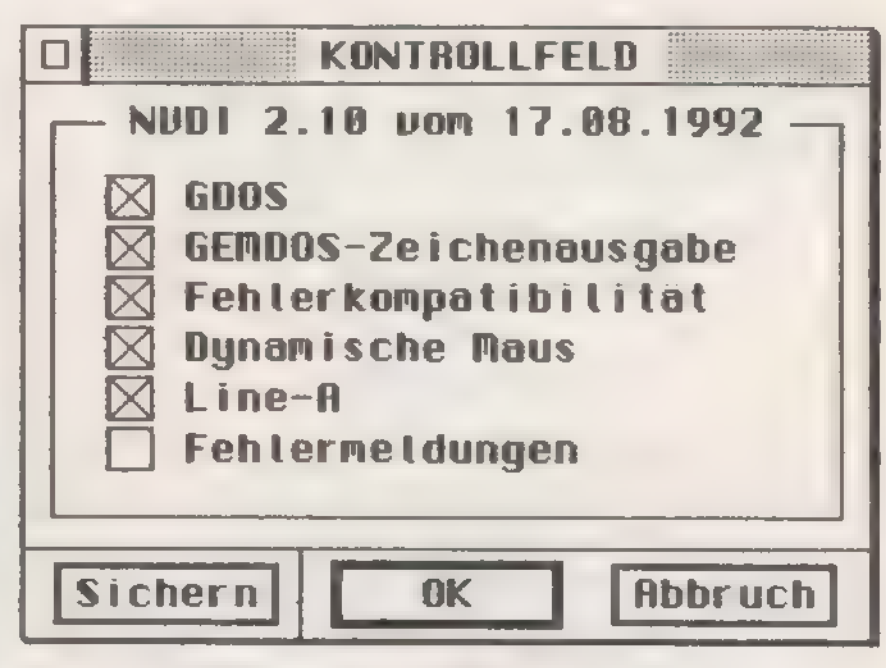


Abb. 1: NVDI kann sowohl über ein Accessory als auch über ein CPX-Modul konfiguriert werden.

dynamisch arbeitender Mausbeschleuniger sowie eine Line-A-Emulation aktiviert werden.

Zubehör

Zu NVDI gehören einige Zusatzprogramme: Da wäre zunächst einmal GEM-Test, das bekannte Benchmark-Programm für VDI/AES-Funktionen. Dieser Benchmark zeichnet sich dadurch aus, daß er fast alle VDI-Funktionen testet und daher nicht nur aufzeigt, welche Beschleunigung ein Software-Blitter wie NVDI bringt, sondern auch, welche Funktionen überhaupt beschleunigt werden. Darüber hinaus befinden sich auf der NVDI-Diskette einige Programmierbeispiele sowie das Utility Long-Frame, das im Zusammenhang mit dem PAK-Beschleuniger der c't zur korrekten Funktion von NVDI erforderlich ist. Praktisch bedeutsam ist in jedem Fall ein kleines Utility, das eine bestimmte Standard-Konfiguration direkt in NVDI.PRG schreibt und damit die Benutzung des Konfigurations-Accessorys überflüssig macht.

Äußerst umfangreich ist mit 119 Seiten auch das Handbuch zu NVDI. Hier finden sich in übersichtlicher Form alle Informationen, die man im Zusammenhang mit NVDI benötigen könnte. Dies schließt vor allem auch eine umfassende Beschreibung von GDOS, ASSIGN.SYS und ähnlichen Widrigkeiten ein. Obwohl spezielle Informationen für Programmierer durchaus zu loben sind, halten wir die Dokumentation sämtlicher VDI-Funktionen auf über 70 Handbuchseiten dennoch für etwas übertrieben.

Geändert hat sich schließlich auch der Preis des Programms: NVDI 2.10 kostet jetzt DM 119,-. Dies ist wohl auch die Grenze dessen, was die Mehrheit der Anwender für einen Bildschirmbeschleuniger inklusive GDOS auszugeben bereit sein wird. Dennoch: NVDI ist immer noch eine lohnende Anschaffung für alle Atarianer, die die Bildschirmausgabe ihres ST oder TT gravierend beschleunigen möchten und gleichzeitig ein zuverlässig funktionierendes GDOS suchen. cs

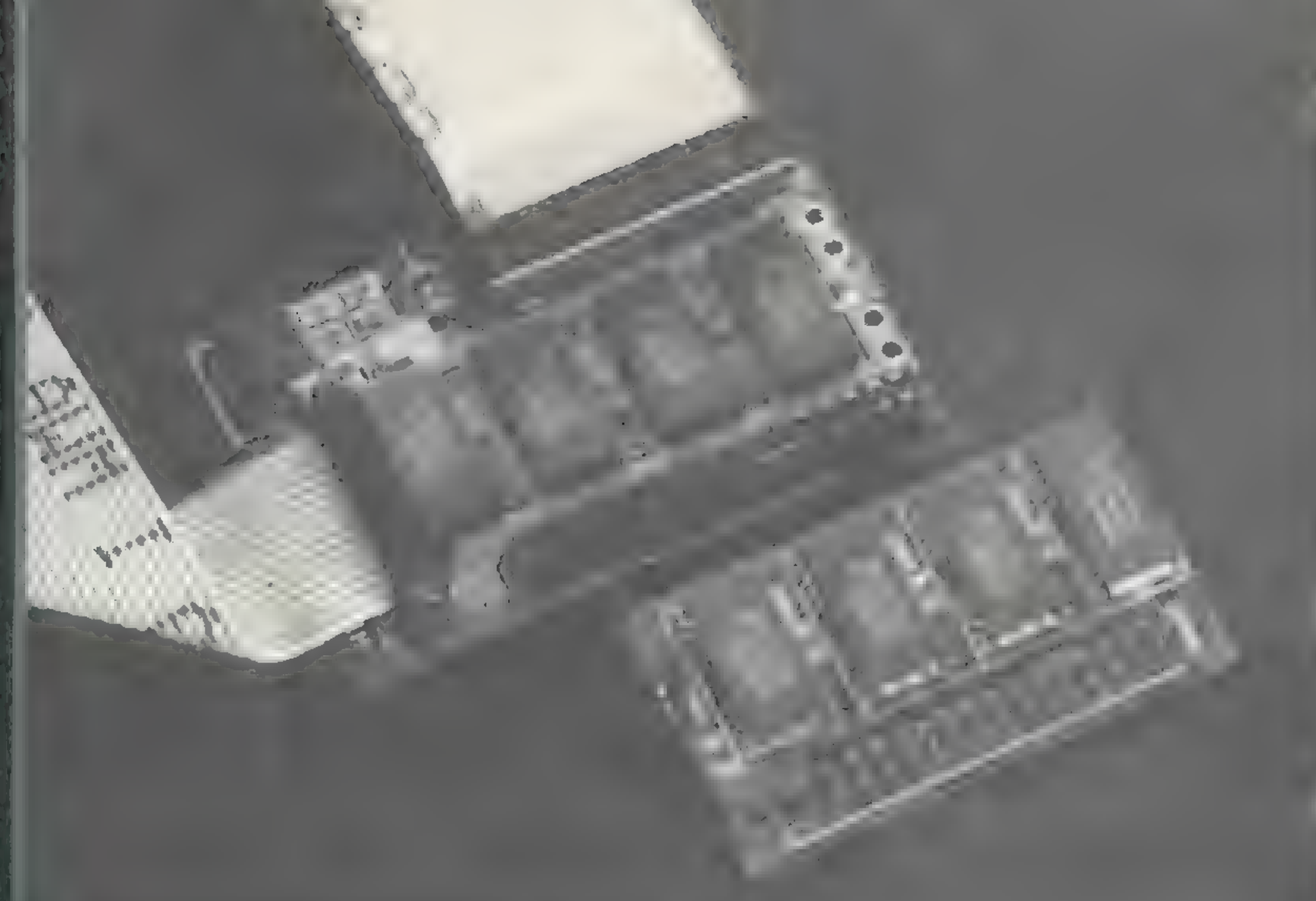
NVDI 2.10

Datenblatt

- Vertrieb: Bela Computer GmbH, Schwalbacher Straße 20, 6236 Eschborn, Tel (06196) 481944, Fax (06196) 481930
- Preis: DM 119,-

Bewertung

+ sehr hohe Beschleunigung
+ hohe Kompatibilität
+ integriertes GDOS



249,- IMEX II

Unsere neue, noch kompaktere Speichererweiterung. 2 zusätzliche MB für jeden 520/1040/Mega ST. Bestückt mit CMOS-Bausteinen, gefertigt in modernster SMD-Bauweise. Verbraucht mit 4 MB weniger Strom als das 1 MB Ihres Rechners.

169,- IMEX above

Erweitert Ihre IMEX II in wenigen Sekunden auf eine volle 4-MB-Karte

379,- IMEX complete

IMEX II + IMEX above

349,- HBS 210

Unser kleinster Beschleuniger. 16 MHz und 16 KB Cache, aber kaum größer als ein 68000er und daher auch für alle 1040 ST geeignet. Geschwindigkeitssteigerung um ca. 180%. SMD-Technik.

269,- HBS 240

(= Abb.) Gleiche Leistungsdaten wie HBS 210, nur größer. Steckplatz für 68881.

199,- FPU Set 240

Coprozessor für HBS 240

Atari Rechnersysteme

TT 030, 8 MB ST-Ram, o. HD	2798,-
TT 030, 8 MB ST-Ram, 48 MB HD	2998,-
TT 030, 8 MB ST-Ram, 120 MB HD	3698,-
TT 030, 8 MB ST-Ram, 425 MB HD	4998,-
TT 030, 4 MB ST-Ram, 48 MB HD	2666,-
TT 030, 4 MB ST-Ram, 120 MB HD	3333,-

Fest- und Wechselplatten

anschlußfertig für Atari ST/STE/TT

Seagate 48 MB	749,-
Quantum 105 MB, 64 KB Cache	1111,-
Quantum 120 MB, 256 KB Cache	1298,-
Quantum 240 MB, 256 KB Cache	1899,-
Quantum 425 MB, 512 KB Cache	2999,-
Harddisk 1200 MB	5555,-
Syquest 44 MB inkl. Medium	1255,-
Medium SQ 400, 44 MB	139,-
Syquest 88 MB inkl. Medium	1499,-
Medium SQ 800, 88 MB	189,-
Syquest 44 & Seagate 48	1699,-
Syquest 44 & Quantum 120	1999,-
Syquest 88 & Seagate 48	1949,-
Syquest 88 & Quantum 120	2249,-

Laserdrucker

OP 104, HP II-komp., 0,5 MB	1649,-
OP 104, HP II-komp., 1,5 MB	1749,-
OP 104, HP II-komp., 2,5 MB	1849,-
OP 108, HP II-komp., 1,0 MB	2799,-
OP 108, HP II-komp., 3,0 MB	3099,-
OP 108, HP II-komp., 5,0 MB	3399,-
Toner Doppelpack für 6000 S.	58,-
OPC Trommel für 10000 S.	222,-
Postscript Modul	888,-
Zweite Papierkassette 300 Bl.	333,-

Monitore

14" s/w für Atari ST/STE	333,-
Atari TTM 195, 19" s/w	1888,-
Protar PSC TT 19", 1024 s/w	1999,-
PSC 19" + Karte für ST/STE	2599,-
EIZO Flexscan 6500, 21" s/w	2698,-
EIZO 9080i, 16" color, 1024x768	2599,-
EIZO 9550, 17" color, 1280x1024	2799,-
EIZO 9660, 20" color Trinitron	5999,-

Zubehör

Coprozessor-Set für Mega STE	88,-
AT Speed C16 für jeden ST	499,-
Alonce 386 SX, DOS für Mega STE	666,-
Eproms für TOS 2.06, 27c256-120	79,-
Eproms für umschaltbares TOS	99,-
Eproms für Megabit 27c010-120	29,-
TEAC 3,5" HD Floppylaufwerk	99,-
Epson 3,5" HD Floppy für ST intern	149,-
Overscan - der größere Bildschirm	99,-
noNOISE Lüfterregelung	29,-
MegaVision 300, True-Color Karte	1159,-

Software

QFax/Pro - Die Faxsoftware für Atari	99,-
QFax/Net 1 Server, 2 Clients	369,-
ProGEM - C-Library für Profis	149,-
Interface - RSC-Editor	88,-
Pure C - C-Entwicklungsumgebung	333,-
Powerpacket I: ProGEM & Interface	222,-
Powerpacket II: ProGEM, Interf., PureC	549,-
Pure Pascal - für die, die kein C mögen	333,-
NVDI - immer die neueste Version	99,-
Papyrus - DTP-Textverarbeitung	[illegible]
K-Spreadlight - Tabellenkalkulation	88,-
1st Base - unsere schnellste Datenbank	199,-
Calamus 1.09N - Das DTP-System	199,-
Arabesque - Vektoren und Pixel	333,-
DataDiet - Online-Komprimierer	99,-

QPack Das Einsteiger-Faxpaket

QModem - Pocketmodem, 2400 Baud Data, 9600 Baud Fax, MNP4, V.42, MNP5, V.42bis, Class2, V.23

inkl. QFax/Pro und Terminalprog. **333,-**

Unser Hochleistungsmodem

ZyXEL U-1496E

16.800 Baud Data • 14.400 Baud Fax
MNP4 • V.42 • MNP5 • V.42bis
Fax nach Class2-Standard

inkl. **QFax/Pro** der **Faxsoftware für ST/STE/TT**

898,-

Kennen Sie den

Voice Mode

des ZyXEL U-1496E? Wissen Sie auch, wie man ihn auf dem Atari nutzt? Rufen Sie uns an. Sie werden staunen.



1899,-

SAMPO KDM-1766D
17" Mehrfrequenz-Farbmonitor, entspiegelt, 1024 x 768 Punkte, non-interlaced, Horizontalfrequenz 30-60 KHz, Vertikalfrequenz 50-100 Hz, 15-pol. Sub D



1749,-

Laserdrucker OP-104
HP-Laserjet® II kompatibel, 1,5 MB Druckspeicher, 4 Seiten/Minute, Thick-Paper-Funktion, 300 dpi
Biologisch abbaubarer Toner schon ab 39,-



2777,-

SAMPO KDM-2055
20" Mehrfrequenz-Farbmonitor, entspiegelt, 1024 x 768 Punkte, non-interlaced, Horizontalfreq. 30-60 KHz, Vertikalfrequenz 50-90 Hz, 15-pol. Sub D

Heyer & Neumann GbR
Promenadenstr. 50 • 5100 Aachen
Tel (0241) 35247 • Fax (0241) 35246

COMPUTER & DESIGN
Oliver Linke & Carsten Kujat GbR
Eppenhauser Str. 59 • 5800 Hagen 1
Tel (02331) 5898-42 • Fax 54203 • Box 5898-54

Can You Dig It?

Auf der diesjährigen Atari-Messe stellte die Firma Galactic den Soundtracker Digit vor. Dieser ermöglicht das Abspielen digitalisierter Klänge auf bis zu vier unabhängigen Spuren. Ansprechende Musik auf dem Atari, auch ohne aufwendige Hardware?

von Frank Orlich

Nun, den Anspruch, mit Digit ein komplettes MIDI-Setup ersetzen zu können, erhebt Galactic nicht. Vielmehr ist das Programm als Ergänzung zu den bekannten Sample-Modulen Sample-Star und Sample-Wizard gedacht. Die mit diesen Modulen aufgezeichneten Klänge können in Digit zu komplexen Musikstücken arrangiert werden.

Aber auch derjenige, der nicht im Besitz eines solchen Samplers ist, kann sofort mit Digit arbeiten. Zum einen wird eine Anzahl an Sounds mitgeliefert, zum anderen bietet Galactic bislang zwei Disketten mit fertigen Samples als Option an. Die Auswahl der angebotenen Klänge ist für den Einstieg sicher völlig ausreichend.

Die Wiedergabe kann auf verschiedene Arten erfolgen: Besitzer älterer STs müssen sich entweder mit dem schlechteren Sound des Monitors zufriedengeben oder aber auf den Sample-Star und dessen Digital-/Analog-Wandler zurückgreifen. Ohne zusätzliche Hardware kommen alle Besitzer eines STE/TT in den vollen Hörgenuß: Die Wiedergabe erfolgt hier in Stereo über den eingebauten DMA-Sound.

Sample Manager

Nach dem Starten des Programms werden zuerst die benötigten Samples geladen. Dies geschieht entweder im File-Menü oder im Sample-Manager. Der Sample-Manager bietet Platz für bis zu 32 Sounds, die der Anwender beliebig zusammenstellen kann. Zum Probehören eines Sounds dient die Test-Funktion. Wird ein fertiger Song abgespeichert, wird auch die Sampleliste mitgesichert, so daß die passenden Klänge später automatisch mitgeladen werden können. Hinter dem Sampler-Button verstecken sich zwei Funktionen: Einerseits läßt sich hier ein Sample bearbeiten, es stehen unter anderem Cut, Copy, Paste und Loop-Möglichkeiten zur Verfügung. Andererseits ist auch ein direktes Aufnehmen eigener Klänge durch eines der Sample-Module möglich. Fremdformate anderer Sampler, beispielsweise das des Stereo Master von Microdeal, werden durch eine Konvertierfunktion in Digit eingebunden.

Pattern

Im Pattern View werden die Songteile erstellt und anschließend zu einem Song kombiniert. In der Kopfzeile dieses Bereiches befinden sich die Informationen über Nummer, Name und Länge eines Patterns. Die vier Spuren sind vertikal nebeneinander plaziert. Diese Anordnung der Spuren ermöglicht eine gute Übersicht darüber, welches Sample zu einem bestimmten Zeitpunkt gespielt wird. Eingegeben werden die Tonfolgen einer Spur in Echtzeit, also bei laufendem Soundtracker, oder aber im Step-by-Step-Verfahren. Die Tonlänge ergibt sich hierbei bei einfachen Samples durch deren Ausklingzeit. Bei 'geloopten' Klängen bestimmt der Abstand der nachfolgenden Note dessen Länge. Die Tonhöhen können sowohl über die Tastatur des Computers als auch über ein MIDI-Keyboard, eingegeben werden.

Zum Bearbeiten eines Patterns dient der Pattern Editor. Es können hier nicht nur einzelne Noten, sondern auch Blöcke oder ganze Spuren verändert werden. Kopierfunktionen sind hier genauso zu finden, wie die Möglichkeit, ein Sample global gegen ein anderes auszutauschen oder es zu löschen. Blöcke oder einzelne Noten lassen sich in Halbtönen nach oben oder unten transponieren. Die Abspielgeschwindigkeit eines Patterns wird mit dem Button 'Speed' bestimmt. Zur Kontrolle einzelner Tonfolgen schließlich kann jede Spur getrennt stummgeschaltet werden.

Die einzelnen Patterns werden im Bereich 'Arrange Song' zu einem Song zusam-

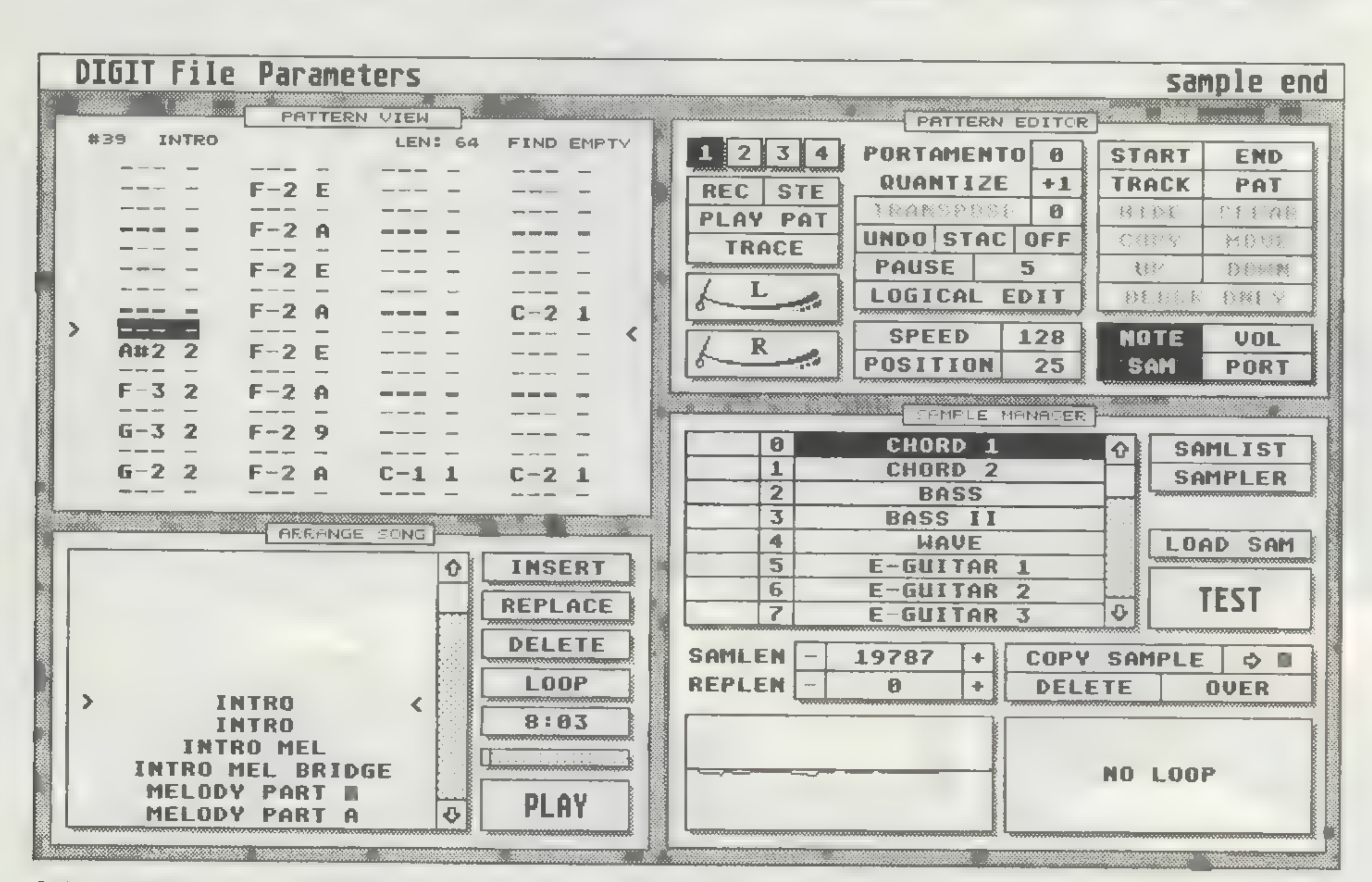


Abb. 1: Die Hauptseite von Digit bietet die wichtigsten Informationen auf einen Blick.

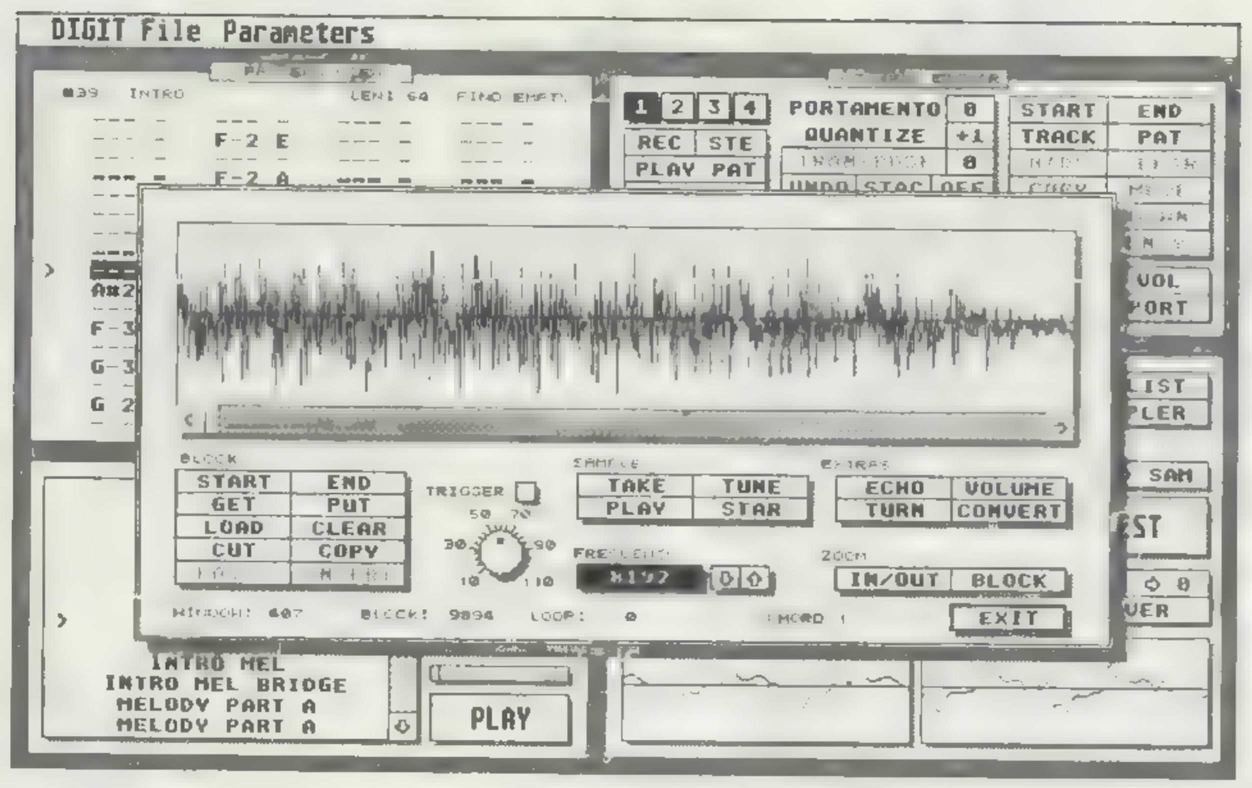


Abb. 2:

Die Sampleseite ermöglicht das Samplen und Editieren eigener Klänge.

mengefügt. An jeder Stelle dieser Patternkette kann ein neuer Teil eingesetzt oder überschrieben werden. Wird an einer Position der Liste ein Loop definiert, springt Digit beim Erreichen des letzten Patterns zu diesem Punkt zurück. Die Schleife wird dann bis zum Drücken der Stoptaste wiederholt. Die Gesamtdauer eines Songs in Minuten und Sekunden läßt sich ebenfalls in 'Arrange Song' ablesen.

Was ist nun von Digit zu halten? Digit erfüllt die Erwartungen, die durch die Werbung geweckt werden, durchaus. Ohne größeren finanziellen Aufwand kann der Anwender kleine Songs in akzeptabler Qualität erstellen. Daß hierbei kein Hifi-Sound erreicht werden kann, scheint logisch. Wie immer, so gibt es aber auch hier Anlaß zur Kritik: Digit ist durch eine Passwort-Abfrage kopiergeschützt, wobei im Handbuch bei jedem Startvorgang nachgeschlagen werden muß. Das ist einfach lästig und erscheint uns bei einem derart preiswerten Programm eigentlich auch überflüssig.

Schwerwiegender ist jedoch die Tatsache, daß Digit auf eine GEM-Oberfläche verzichtet und nur in der Monochrom-Auflösung von 640 x 400 Punkten läuft. Im Bereich der Musiksoftware sind solche Einschränkungen, die sich immerhin in Form einer schnellen Bildschirmausgabe auch positiv auswirken, jedoch durchaus üblich. Insgesamt geht das Arbeiten mit Digit relativ einfach von der Hand, und Spaß macht es allemal. fo/cs

Digit

Datenblatt

- Vertrieb: Galactic, Julienstr. 7, 4300 Essen, Tel. (0201) 792081, Fax (0201) 780304
- Preis: DM 129,-

Bewertung

+ günstiger Preis
+ relativ hohe Soundqualität
+ einfache Bedienung
– keine GEM-Oberfläche
– Kopierschutz

Flinker Wicht

Wie bereits in der letzten Ausgabe im Rahmen unseres Messe-Rundgangs angekündigt, gibt es den Schnellkopierer Kobold jetzt in der neuen Version 2.0. Was der neue Kobold im Detail alles kann, erfahren Sie in diesem Testbericht.

von Christian Strasheim

Der Kobold dient – und das nur als Einleitung für alle, die die Version 1.x nicht kennen – zum schnellen Kopieren, Verschieben und Löschen von Dateien. Dabei umgeht er das langsame Filesystem des Atari und greift über das BIOS auf den Massenspeicher zu. Dadurch (und durch ein paar andere Tricks, die aber hier nicht interessieren) erzielt der Kobold bei Dateioperationen Geschwindigkeiten, die die vom Desktop bekannten Werte um ein Vielfaches übersteigen.

Wie bereits die Versionen 1.x arbeitet auch der neue Kobold – der weiterhin als Programm oder als Accessory benutzt werden kann – mit zwei Anzeigebereichen innerhalb eines Fenster, wo Quell- und Zielverzeichnis dargestellt werden. Erfreulich für Besitzer eines SM124 ist die Tatsache, daß trotz der neuen Funktionen das von Kobold 2 beanspruchte Fenster kleiner als jenes des alten Kobold ist. Dies wurde unter anderem durch die 'Verlegung' vieler Funktionen in ein Menü innerhalb des Fensters erreicht. So finden sich nur noch die elementaren Funktionen Kopieren, Verschieben, Einlesen und Schreiben in Form von Buttons direkt im Fenster.

Optik

Platz gespart hat man auch durch die Umgestaltung der Laufwerksauswahl, die jetzt in einer Art PopUp-Menü erfolgt. Verbessert wurde weiterhin die Auswahl übergeordneter Pfade, die jetzt – wie beim Macintosh, im Fileselector Selectric und beim Desktop EASE – mit einem PopUp erfolgt, was das schnelle Springen in übergeordnete Ordnerebenen vereinfacht. Leider ist dabei ein Teil der Orientierung auf der Strecke geblieben, die bisher durch die Einblendung des Suchpfades unterhalb der Dateiliste erleichtert wurde.

Äußerst hilfreich ist hingegen die Möglichkeit, die Dateiliste mit Hilfe der rechten Maustaste in Echtzeit zu scrollen. Die Dateien, die bisher schon nach Name oder Typ sortiert werden konnten, sind jetzt nach allen vier vom Desktop bekannten Kriterien sortierbar, was selbstverständlich für Quelle und Ziel separat eingestellt werden kann. Außerdem kann man sich nun entscheiden, ob man neben dem Dateinamen wie bisher die Größe oder vielleicht lieber Datum oder Uhrzeit sehen möchte.

Informationsgesellschaft

Werfen wir nun einen ersten Blick in die Menüs: Der erste interessante Eintrag im Menü 'Kobold' ruft die schon bekannten Systeminformationen auf, die Aufschluß über die Anzahl selektierter Dateien und den dadurch belegten Speicher geben. Die Systeminfo liegt jetzt jedoch in einem Fenster, das dauerhaft geöffnet bleiben kann, während man mit dem Kobold arbeitet. Auf einem SM124 reicht dabei der Platz gerade noch aus, um die wichtigsten Informationen zu erspähen, während man auf einem Großbildschirm natürlich keinerlei Platzprobleme haben wird. Übrigens können auf Wunsch wirklich alle Dialogboxen des neuen Kobold in Fenstern dargestellt werden. Obwohl die Dialoge (im Gegensatz zu den unmodalen Systeminformationen!) weiterhin modal sind, bietet sich dadurch unter MultiTOS die Möglichkeit, den Kobold auch bei einer geöffneten Dialogbox in den Hintergrund zu klicken.

Kobold 2.0 bietet neben den Systeminformationen jede Menge an weiteren Informationen an, so zum Beispiel zur Belegung des Quell- bzw. Ziellaufwerks oder Informationen zum aktuellen Objekt. Im letzteren Fall können übrigens der Name des Ordners bzw. der Datei sowie die Attribute geändert werden.

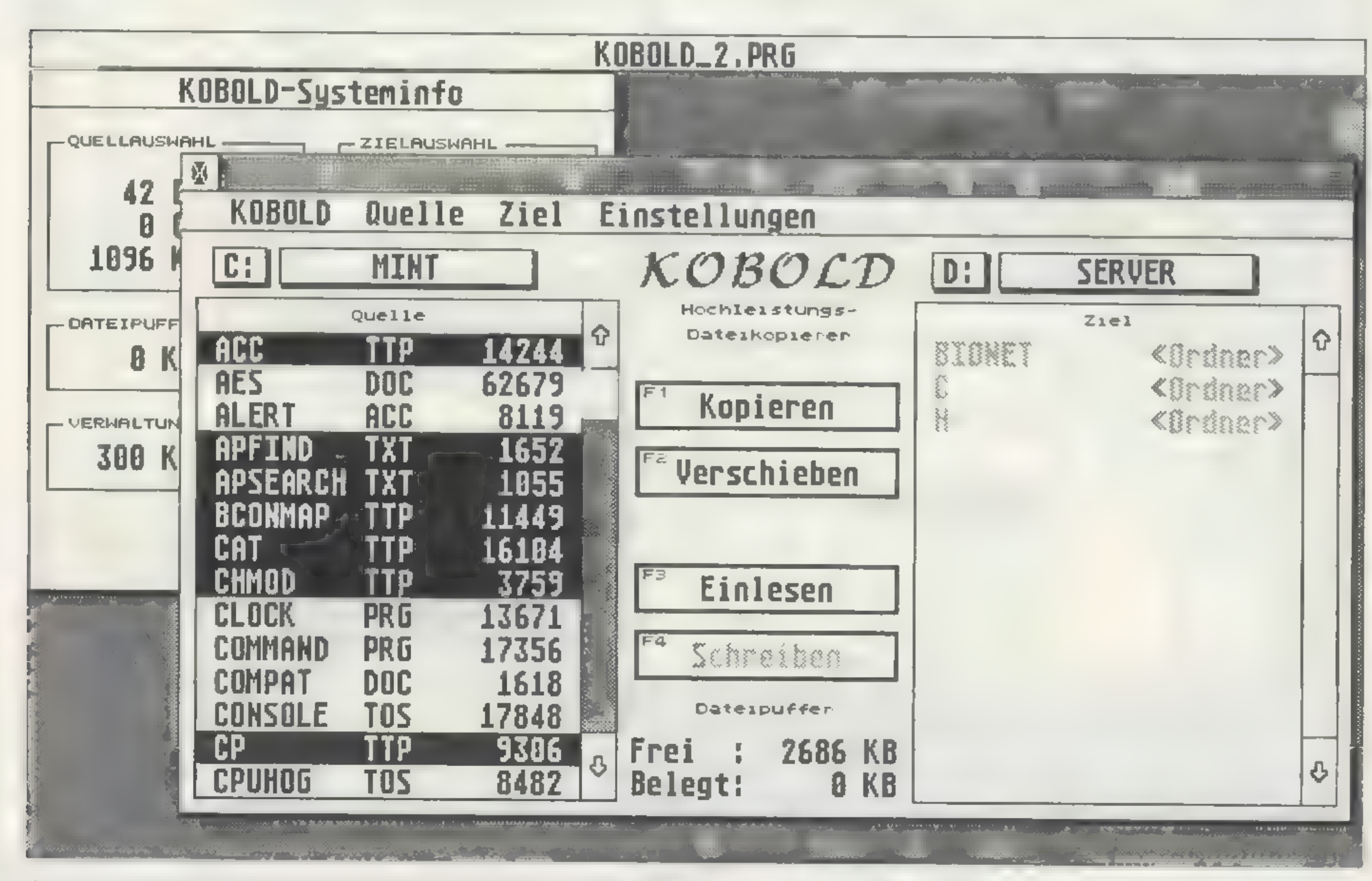


Abb. 1: Gerade auf einem SM124 bringt das kleinere fenster des neuen Kobold entscheidende Vorteile.

Eine wesentliche Stärke des Kobold ist nach wie vor die Funktion zur Auswahl von Dateien: Während die entsprechende Dialogbox in der Version 1.x doch so manchem User Kopfzerbrechen bereitet hat, ist die Dateiauswahl im neuen Kobold nicht nur leistungsfähiger, sondern auch deutlich einfacher zu durchschauen (Abb. 2). Neu ist die Möglichkeit, die vordefinierten Extensions zu ändern (und diese Änderung natürlich auch zu speichern) und zur Suche auch einen Dateinamen (selbstverständlich mit Wildcards) zu benutzen. Auch das Fenster zur Dateiauswahl kann übrigens dauerhaft in unmodaler Form geöffnet bleiben.

A Job To Do

Hinter zwei unscheinbaren Menüpunkten im Menü 'Kobold' verbergen sich die sogenannten Jobs. Diese stellen eine Weiterentwicklung der vom alten Kobold bekannten Batches dar und dienen auch weiterhin der Automatisierung von beinahe beliebigen Datei-Operationen. Neu ist, daß sich Jobs direkt im 'Teach in'-Modus aufzeichen lassen: Man führt die gewünschten Arbeitsschritte einmalig durch, und Kobold erzeugt daraus eine Job-Datei. Solche Job-Dateien liegen im ASCII-Format vor und können deshalb auch mit Hilfe eines Texteditors bearbeitet werden. Neben Kommandos zum Wählen von Quelle und Ziel, zum Selektieren von Dateien, zum Kopieren, Umbenennen, Löschen und Verschieben von Dateien und Ordnern sowie zum Formatieren von Disketten gibt es in der Job-Sprache auch Befehle zur Darstellung einer Alertbox, zum Springen innerhalb des Jobs sowie zum Festlegen der zahlreichen Parameter des Kobold.

Mit Hilfe von Jobs kann man so spielend leicht beinahe jede Art von Kopiervorgang automatisieren, wobei es sich bewährt hat, zunächst mit der Job-Aufzeichnung ein grobes Gerüst des Jobs aufzubauen und dieses dann manuell noch im Detail abzustimmen. Selbstverständlich kann man den Kobold als Applikation für seine Jobs anmelden oder diese (ab TOS 2.0x oder mit einem entsprechenden Desktop-Ersatz) direkt auf das Kobold-Icon ziehen. Bei EASE und Gemini gibt es noch weitergehende Möglichkeiten zum Starten eines Kobold-Jobs: So kann man in beiden Oberflächen bei installiertem Kobold-Accessory die Datei KOBOLD_2.ACC auf den Desktop

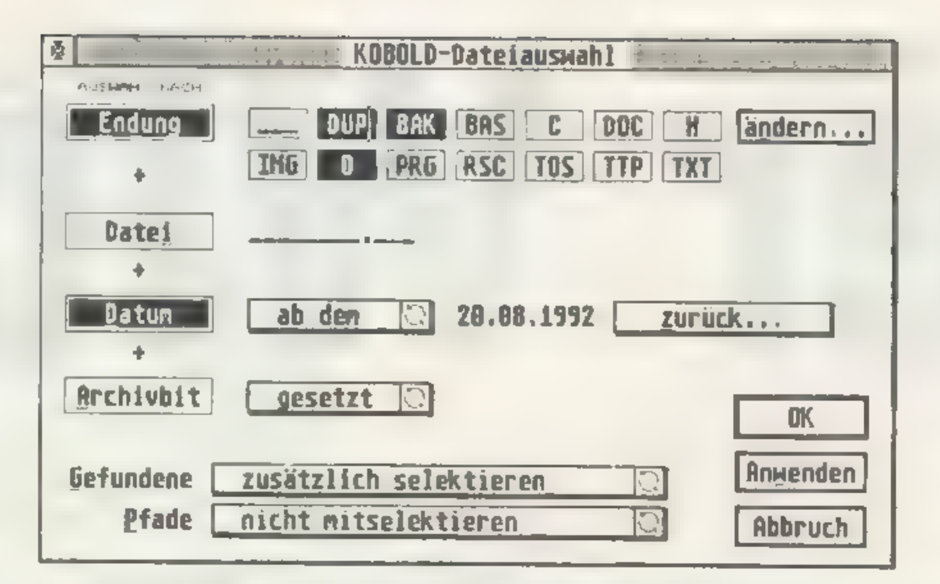


Abb. 2: Die automatische Dateiauswahl ist in der Version 2.0 wesentlich einfacher zu bedienen.

legen und auf diese eine Job-Datei ziehen; der Job wird dann vom Accessory erledigt. In allen anderen Fällen bleibt immer noch die Möglichkeit, ein mitgeliefertes Utility zu bemühen, das einen Job an das Kobold-Accessory weiterreicht. Noch komfortabler geht's mit dem 'Kobold Job-Starter': Dieser zeigt die Namen der Kobold-Jobs in einem Fenster im Klartext an, so daß man nicht mehr auf die kryptischen Dateinamen angewiesen ist.

Erheblich mehr Möglichkeiten bietet der neue Kobold auch beim Formatieren von Disketten: Zunächst einmal ist die Formatierung durch Verwendung eigener Routinen merklich schneller geworden; eine normale doppelseitige Diskette wird in knapp 60 % der Zeit formatiert, die der Desktop benötigt. Zum anderen ist das Diskettenformat jetzt in weiten Grenzen wählbar, wobei auch bereits ED-Disketten unterstützt werden. Die Formateinstellung kann manuell oder aber auch durch Auswahl einer 'vorgefertigten' Formates aus einer Liste für Laufwerk A und B einzeln erfolgen. Stellt man das Format manuell ein, so kann man selbst so ungewöhnliche Details wie die Steprate oder eine Kopfberuhigung bestimmen. Kurz: Mit dem neuen Kobold kann man so ziemlich alles formatieren, was man in ein 3,5"- oder 5,25"-Laufwerk stecken kann – Bierdeckel einmal ausgenommen. Auch das Soft-Formatieren einer Diskette ist natürlich noch immer möglich.

Noch mehr Details

Über die bis hierhin aufgeführten 'großen' Funktionen hinaus gibt es noch jede Menge an 'Kleinigkeiten', die die Benutzung des neuen Kobold regelrecht zum Vergnügen werden lassen: Eine neue Option erlaubt das Vertauschen von Quelle und Ziel, ohne daß man die einzelnen Pfade jeweils neu einstellen müßte. Die wichtigsten Funktionen des Kobold sind jetzt noch konsequenter über Tastatur bedienbar; selbst die komplette Dateiauswahl läßt sich über die Tastatur vornehmen, wobei durch Eingabe eines Buchstabens direkt an die entsprechende Stelle im Verzeichnis gesprungen wird. Den GEMDOS-Modus, der beim Zugriff auf Netzwerke, CD-ROM-Laufwerke u.ä. benötigt wird, aktiviert der neue Kobold in vielen Fällen automatisch, wenn er

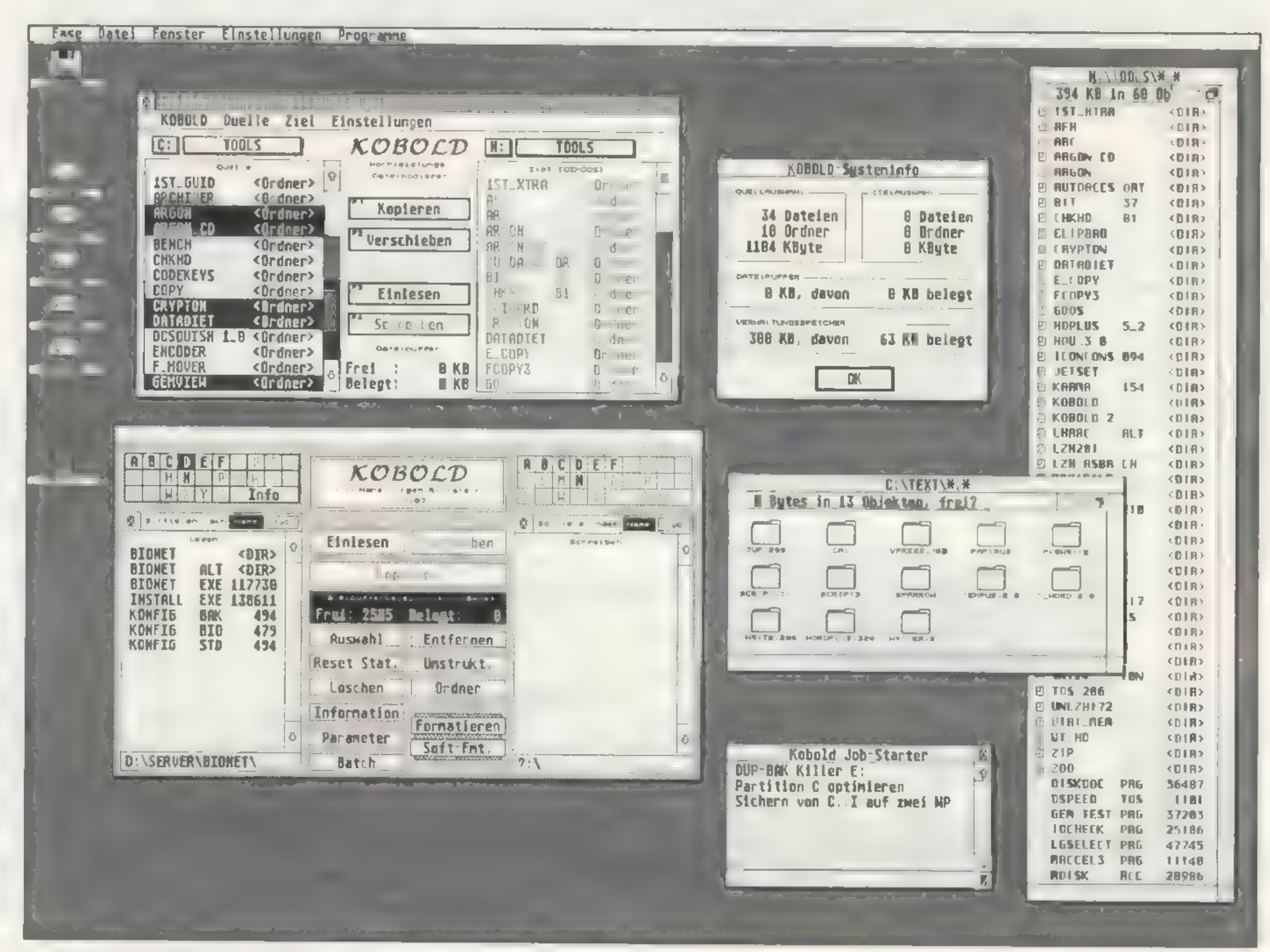
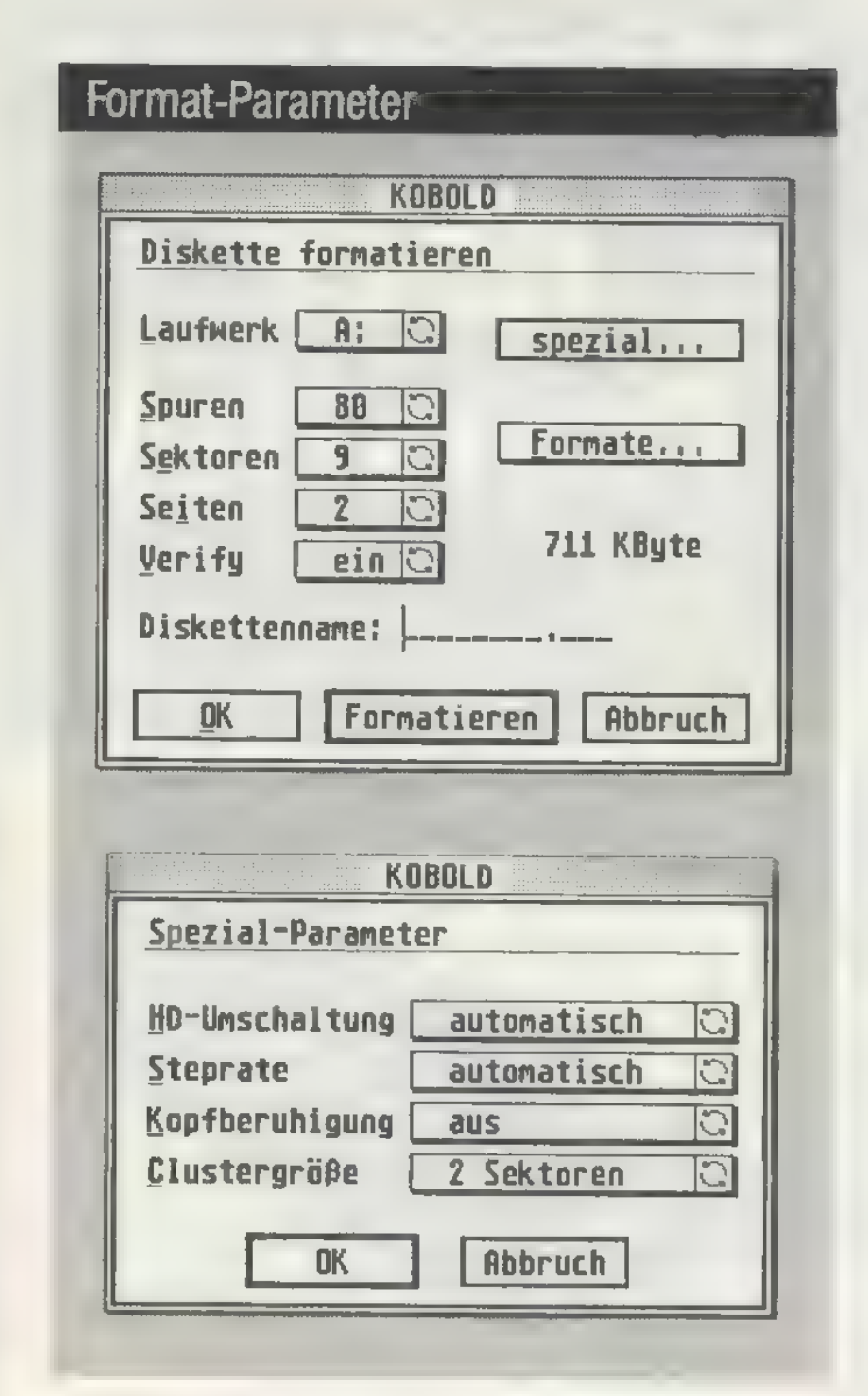


Abb. 3: Der alte (unten) und der neue (oben) Kobold im Vergleich.

Format-Parameter

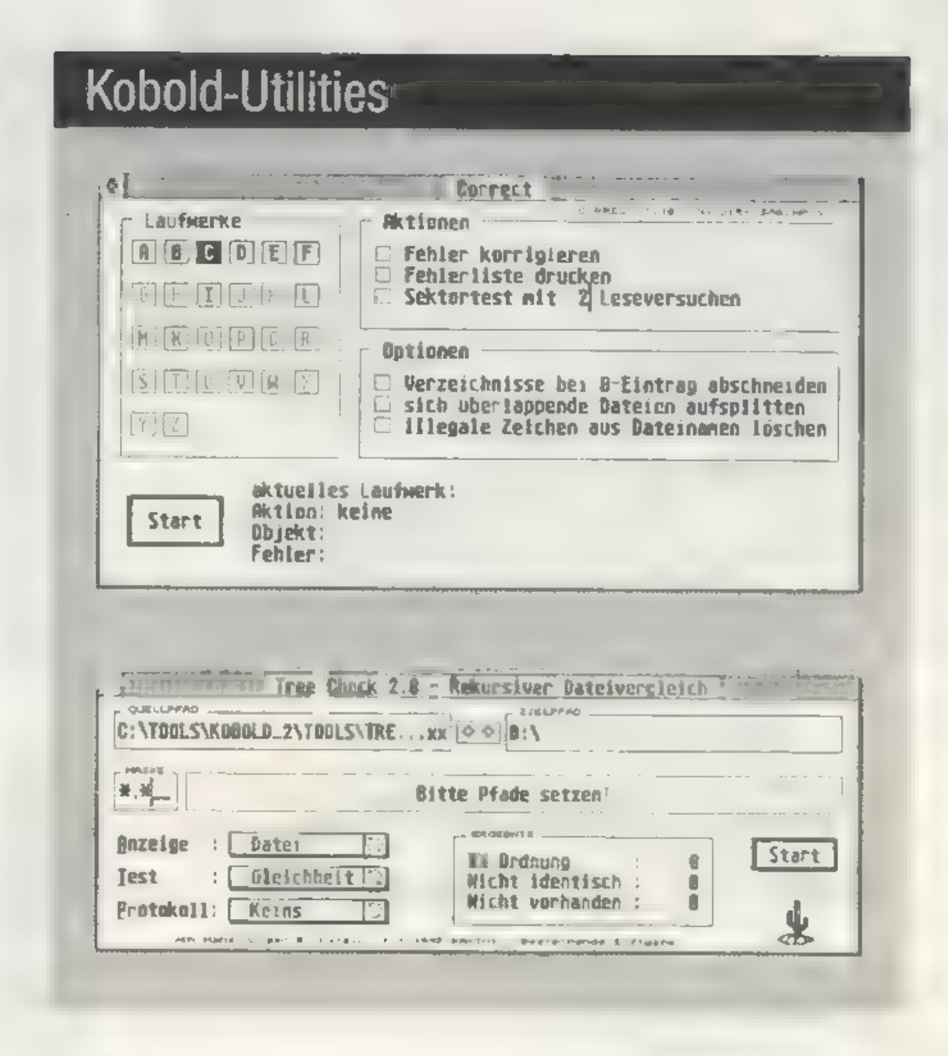


beim Zugriff (über das BIOS) keinen Erfolg hat.

Sogenannte Makro-Jobs erlauben es, auf die Funktionstasten F5 bis F10 kurze Jobs zu legen. Obwohl man damit zwar keine komplexeren Jobs ausführen kann, ist dieser Mechanimus doch bestens geeignet, um kurze Befehlsfolgen auf Tastendruck abzuarbeiten. Am Anfang etwas verwirrend in der Bedienung, dann aber doch sehr nützlich ist eine Funktion zum Umstrukturieren der Auswahl. Der Hintergrund: Hat man einmal eine Auswahl getroffen und eingelesen, so ist es mit dieser Funktion möglich, das Ziel noch zu ändern, die Dateien also beispielsweise noch in einen gemeinsamen, neuen Ordner zu 'verpacken'. Dazu wählt man bei selektierter Auswahl einfach den Menüpunkt 'Auswahl umstrukturieren', sucht sich das Zielverzeichnis und klickt dann nochmals auf den Menüeintrag, dessen Name sich zwischenzeitlich in 'Zielverzeichnis' geändert hat. Wie gesagt: Eine an sich nützliche, aber in der Bedienung anfangs etwas verwirrende Funktion.

Mit dem Desktop EASE [3], der bisher auch schon die Fähigkeiten des Kobold benutzen konnte, arbeitet der neue Kobold jetzt noch besser zusammen: Zum einen übernimmt der Kobold jetzt auf Wunsch auch das Formatieren von Disketten, womit in der EASE auch alle Formate des Kobold bereitstehen. Zum anderen arbeitet

Kobold-Utilities



Kobold jetzt in der EASE noch unscheinbarer: Statt des gesamten Kobold-Dialogs wird jetzt nur noch der Fortgang der Kopieraktion in Form einer Status-Box angezeigt. Voraussetzung dafür ist der Kobold ab Version 2.0 und EASE ab Version 1.5.

Dreingaben

Auch zur neuen Version des Kobold gehören wieder zahlreiche Zusatzprogramme, die es zum Teil in sich haben: AUTO_KJB dient zum automatischen Ausführen eines Kobold-Jobs (zum Beispiel direkt beim Starten des Computers). CHK_OFLS (für 'check open files') sorgt für die Sicherheit Ihrer Daten, indem es verhindert, daß der Kobold auf ein Laufwerk zugreift, auf dem ein anderes Programm noch Dateien geöffnet hat. CORRECT ist ein leistungsfähiges Tool, das Fehler in der Dateistruktur einer Partition aufspüren und korrigieren kann. Der JOBTIMER startet – als Accessory oder Programm – zu einer vorbestimmten Uhrzeit einen Kobold-Job, womit sich beispielsweise ein nächtliches Backup vom Netzwerk realisieren läßt. Zum manuellen Starten von Jobs anhand ihrer Klartextnamen dient SLCT_KBJ, zum Weitergeben eines Jobs an das Accessory kann man STARTKBJ benutzen, TREE_CHK vergleicht zwei Verzeichnisbäume bis ins letzte Bit und EDBPBFIX schließlich hilft beim Datenaustausch mit DOS über ED-Disketten.

Das an sich schon gute Handbuch zur Version 1.x des Kobold wurde komplett überarbeitet und entsprechend den Funktionen der neuen Version ergänzt. Auf insgesamt knapp 80 Seiten findet man in lokkerer Form alle Informationen, die zur Benutzung des Kobold erforderlich sind. Durch zahlreiche Beispiele, einen Index sowie durch sinnvoll eingesetzte Querverweise findet man sehr schnell genau das, was man gerade sucht. Die (teilweise recht umfangreiche) Dokumentation zu den mitgelieferten Hilfsprogrammen befindet sich übrigens in ASCII-Form auf Diskette – damit kann man leben.

Fazit

Während der Vorbericht in der letzten Ausgabe [4] auf den Eindrücken von der Atari-Messe beruhte, hatten wir für diesen Bericht Gelegenheit, die neue Version 2.00 über mehrere Wochen hin ausgiebig zu testen. Dabei hat sich der exzellente Eindruck von der Messe-Version in allen Punkten bestätigt: Der neue Kobold ist leistungsfähiger, einfacher zu bedienen und läuft auch auf dem Falcon und unter MultiTOS ohne Probleme. Gerade unter MultiTOS, auf einem TT mit Großbildschirm und in Verbindung mit dem Desktop EASE macht die Arbeit mit dem neuen Kobold richtig Spaß: Das Kopieren erfolgt mit der vom Kobold gewohnten Geschwindigkeit im Hintergrund, während man gemütlich an einem Text weiterschreiben kann. Doch auch für Besitzer eines 'kleinen' ST mit 'normalem' TOS lohnt sich die neue Version: Die einfachere Bedienung, die neuen Möglichkeiten bei der Selektion von Dateien, die dauerhaft offene Statusanzeige, die flexiblen Optionen bei der Formatierung sowie die erweiterten Job-Funktionen machen den Kobold zu einem unverzichtbaren Utility. cs

[1] C. Strasheim, Kobold, Atari Journal 7-8/91, S. 28f.

[2] L. Prüßner, Kobold, Atari Journal 9/91, S. 88f.

[3] H.-J. Richstein, EASE, Atari Journal 1/92, S. 46ff.

[4] C. Strasheim, Kobold 2, Atari Journal 10/92, S. 28f.

Kobold 2

Datenblatt

- Vertrieb: Kaktus GbR, Konrad-Adenauer-Str. 19, 6750 Kaiserslautern, Tel. (0631) 22253, Fax (0631) 22253
- Preis: DM 129,-

Bewertung

+ durchdachte Benutzeroberfläche
+ leistungsfähiges Job-Konzept
+ sinnvolle Zusatzprogramme
+ volle Multitasking-Unterstützung

Plug 'n' Play

Abgesehen von der Farbtauglichkeit ist einer der wichtigsten Unterschiede zwischen Calamus 1.09N und Calamus SL das modulare Konzept der SL-Version. Zwei neue Module für Calamus SL, die auf der Atari-Messe in Düsseldorf vorgestellt wurden, haben wir getestet.

von Christian Strasheim

Zum einen handelt es sich hierbei um das bereits auf der Imprinta im Februar dieses Jahres angekündigte Maskenmodul (das nur für Calamus SL geeignet ist), zum anderen um ein universelles Rahmenmodul mit dem Namen Toolbox (sowohl Calamus S als auch für die SL). Beiden Modulen gemeinsam ist, daß sie auf eine bestimmte Calamus-Version serialisiert und dann einfach in das Verzeichnis MODULE kopiert werden; beim nächsten Start können sie dann über die Funktion 'Externe Module' nachgeladen werden.

Maskerade

Maskierungen dienen dazu, mit einer beliebigen Form (der Maske) aus einem beliebigen Hintergrund ein Objekt 'auszustanzen'. Diese allgemeine Formulierung deutet schon darauf hin, daß es viele verschiedene Einsatzbereiche für Maskierungen gibt. Ein paar Beispiele: Sie wollen eine Schrift mit einem Muster – beispielsweise einer eingescannten Marmor-Struktur oder auch einfach nur mit einem Rasterverlauf – hinterlegen. Dazu importieren Sie die gescannte Grafik einfach als Rastergrafik in Calamus, legen den Textrahmen darüber und verbinden die beiden Rahmen mit dem Rastermodul. Analog dazu läßt sich aus einem Fließtext mit sehr kleinem Zeichensatz auch eine Figur ausstanzen (Abb. 1). Maskierungen können aber auch dazu benutzt werden, eine ungleichmäßig begrenzte Form (zum Beispiel ein gedrehtes Rasterbild) sauber auszuschneiden oder gar ein Objekt freizustellen (als Freistellen bezeichnet man in der Bildverarbeitung das 'Ausschneiden' eines Objektes aus einem Gesamtbild).

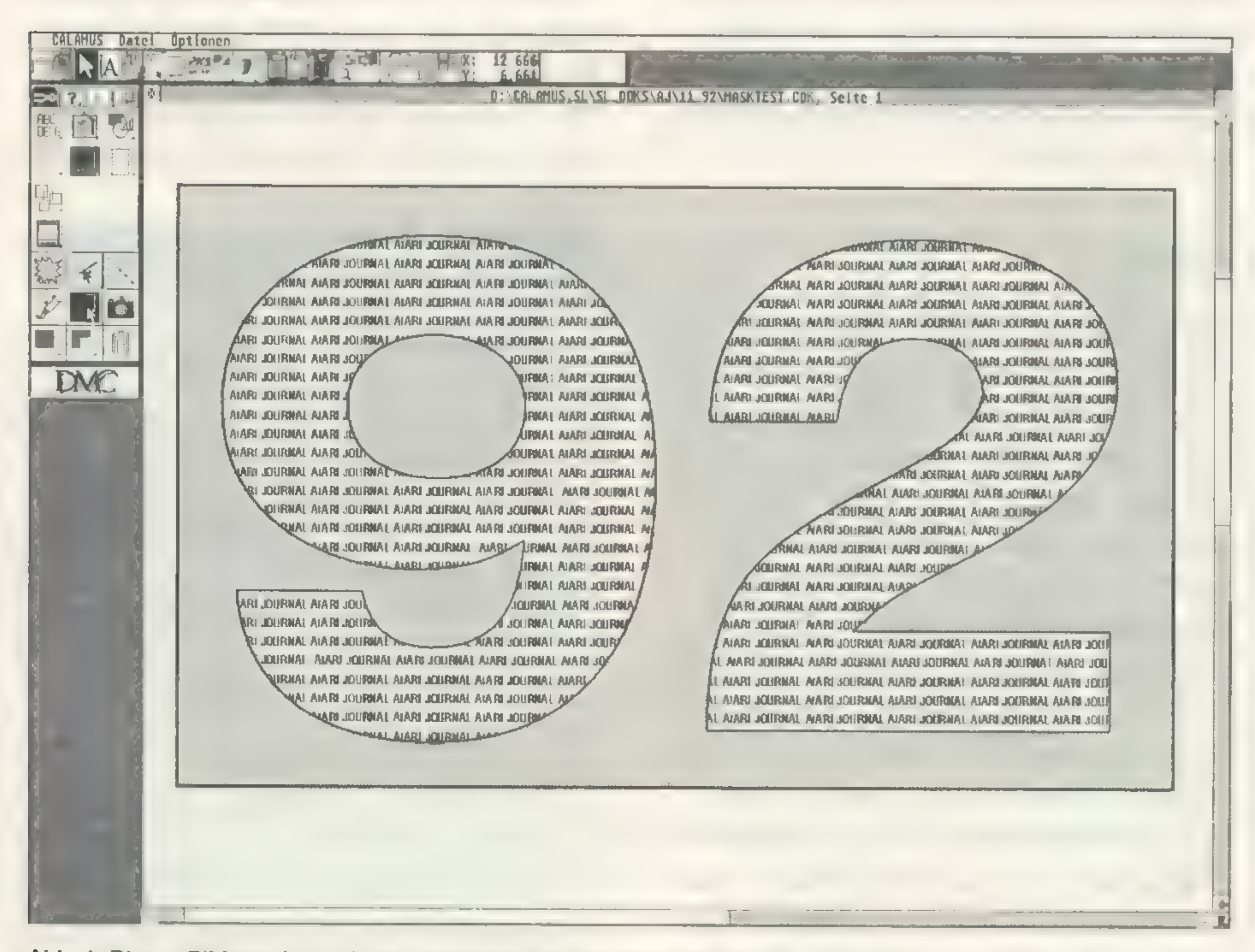


Abb. 1: Dieses Bild wurde mit Hilfe des Maskierungsmoduls aus zwei Text- und einem Rasterrahmen erzeugt.

Drei Icons

In der Anwendung ist das von DMC angebotene Maskenmodul sehr einfach, die Steuerung erfolgt über gerade mal drei Icons. Das erste dient zum Maskieren, das zweite zum Aufheben der Maskierung und das dritte zum Invertieren der Maske. Mit der letztgenannten Funktion läßt sich eine Maske in ihrer Funktion umkehren, so daß die schwarzen Flächen jetzt durchscheinend werden. Normalerweise scheint dementsprechend der Hintergrund an den schwarzen Stellen der Masken durch, während die weißen Teile der Maske den Hintergrund abdecken.

Maskierungen direkt in Calamus vornehmen zu können, bringt einige massive Vorteile gegenüber einer Maskierung in einem Bildverarbeitungsprogramm: Zum einen sind Änderungen auch kurzfristig noch ohne Programmwechsel machbar, zum anderen ist die Qualität (gerade der Schriften und anderer Vektorobjekte) deutlich besser als die der pixelorientierten Äquivalente in EBV-Programmen. Um eine optimale Qualität zu erzielen, berechnet Calamus das Ergebnis der Maskierung jeweils neu für jede Ausgabeauflösung. Dadurch leidet zwar die Geschwindigkeit der Bildschirmdarstellung, aber nur so läßt sich eine korrekte Darstellung auf allen Ausgabegeräten in allen Auflösungen erreichen. Einziges Limit des Maskenmoduls in Calamus ist die Tatsache, daß nur

Schwarz-Weiß-Masken benutzt werden: Der Hintergrund ist durch eine solche Maske sichtbar oder nicht, die Grenzen sind also immer absolut scharf. In der Bildverarbeitung ist es heute durchaus schon üblich, Graustufen-Masken zu benutzen, die – je nach Grauwert – mehr oder minder durchscheinend sind. Die Unterstützung solcher Graustufenmasken wäre eine durchaus sinnvolle Erweiterung des Maskenmoduls.

Werkzeugkasten

Unter dem Namen Toolbox bietet DMC ein weiteres Modul an, das einige sehr universelle Rahmenfunktionen bereitstellt: Da wäre zunächst einmal die automatische Lupe, die einen einzelnen oder mehrere selektierte Rahmen fensterfüllend vergrößert. Sehr praktisch sind die Funktionen zum bündigen Ausrichten selektierter Rahmen nach einer Richtung: Man selektiere zum Beispiel eine beliebige Anzahl von Rahmen und klicke auf 'oben bündiges Ausrichten' und schon wird die obere Y-Koordinate aller Rahmen auf einen einheitlichen Wert gesetzt. Analog dazu existieren zwei Funktionen, die selektierte Rahmen – horizontal oder vertikal – zentriert zueinander ausrichten. Last but not least gibt es die Möglichkeit, in einem einzigen Arbeitsgang die selektierten Rahmen anhand eines gemeinsamen Mittelpunktes auszurichten.

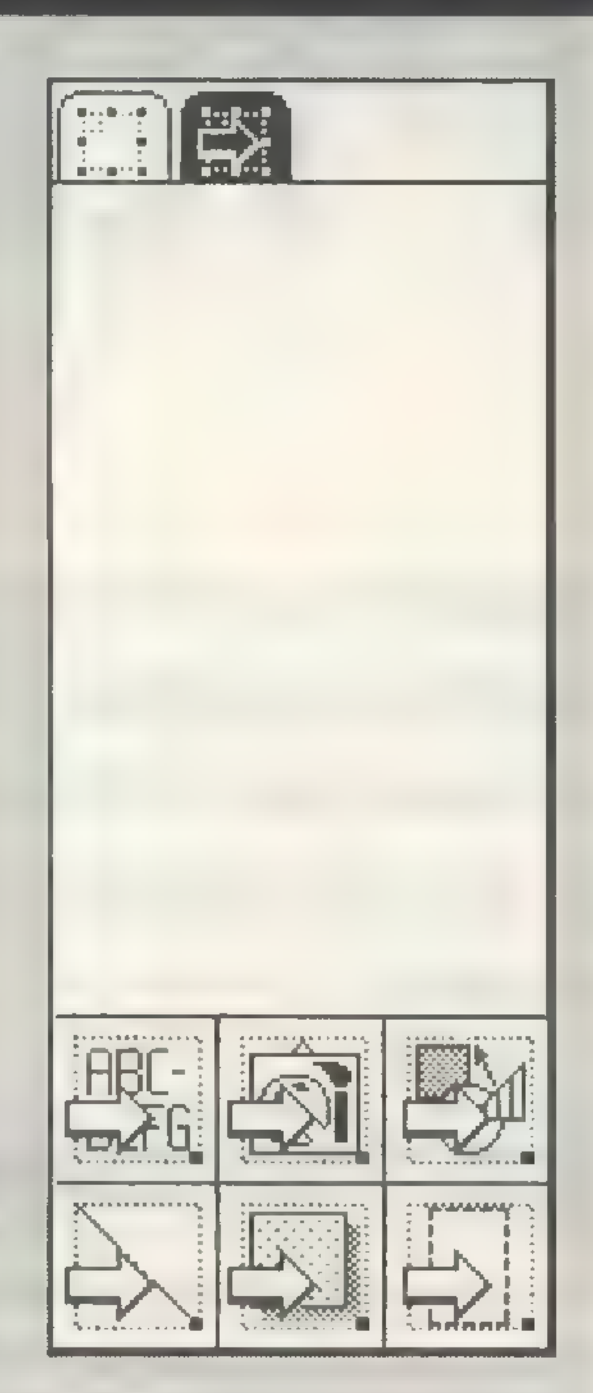
Darüber hinaus bietet die Toolbox ein Feature, das das direkte Verschieben von Rahmen von der Stammseite auf die aktuelle (Layout-)Seite und umgekehrt erlaubt; bisher mußte dafür das Klemmbrett in Anspruch genommen werden. Wer viel mit übereinanderliegenden Rahmen in komplexen Layouts arbeitet, wird sich häufig schon geärgert haben, daß man standardmäßig Rahmen nur komplett in den Vorder- oder Hintergrund verschieben kann; ein 'Umschichten' mehrere Ebenen ist so eine Qual. Leichter geht es mit den Funktionen 'Rahmen eine Ebene nach hinten/vorn' der Toolbox.

Eine ebenso wichtige Erleichterung bei vielen Layout-Arbeiten sind die Funktionen zum gezielten Ausblenden eines einzelnen Rahmens bei der Bildschirmdarstellung bzw. der Druckerausgabe. Die erste Funktion erlaubt es, zeitaufwendig zu berechnende Rahmen zu deaktivieren und damit die Bildschirmausgabe zu beschleunigen, während die zweite besonders dazu geeignet

Die Calamus-S/SL-Module 'Maskierung' und 'Toolbox'.







Von links nach rechts: Das Maskenmodul und die beiden Panels der Toolbox.

ist, auf dem Bildschirm einzelne Elemente (wie zum Beispiel ein eingescanntes Formular) darzustellen, dieses aber beim Ausdruck wegzulassen.

Schließlich finden sich in der Toolbox noch sechs Funktionen, die aus einem vorhandenen Rahmen einen leeren Rahmen anderen Typs machen. Sinnvoll ist dies, wenn man in einem Layout Dummy-Rahmen – also beispielsweise Rasterrahmen als Platzhalter für Bilder – plaziert und später zum Beispiel eine Vektorgrafik importieren möchte.

Fazit

Das vielleicht wichtigste Fazit nach dem Test dieser beiden Module ist die Feststellung, daß die Vorteile des modularen Konzepts der SL-Version jetzt langsam deutlich werden: Wirklich sinnvolle Funktionen sind mit geringem (Speicherplatz-)Aufwand 'nachzurüsten', wobei die Einbindung in Calamus für den Anwender völlig transparent vonstatten geht. Natürlich ist es mit Hilfe des Tastenrecorders auch möglich, sämtliche Funktionen der Module auf frei wählbare Tastenkombinationen zu legen.

Das Maskenmodul ist eine einfach zu handhabende Möglichkeit, direkt in Calamus unzählige Effekte zu erzeugen, die bisher gar nicht oder nur mit Hilfe eines Bildverarbeitungsprogramms zu erzielen waren. Für alle, die 'kreativ' mit Calamus SL arbeiten, ist das Maskenmodul – trotz des mit DM 798,- ziemlich hohen Preises – daher schon fast ein Muß.

Die Toolbox hingegen ist mit DM 298,- deutlich preiswerter. Die hier gebotenen Funktionen erleichtern die Arbeit zum Teil derart erheblich, daß man sich die Toolbox eigentlich als 'serienmäßiges Zubehör' zu Calamus SL gewünscht hätte. Wer die Toolbox-Funktionen bisher umständlich manuell ausgeführt hat, sollte hier zugreifen. cs

Calamus-Module

Datenblatt

- Vertrieb: DMC GmbH, Nelkenstraße 2, 6229 Walluf, Tel. (06123) 71250, Fax (06123) 73881
- Preis: Maskenmodul DM 798,- (SL)
  Toolbox DM 298,- (S/SL)

Bewertung: Maskenmodul

+ einfache Handhabung
+ sehr gute Qualität
– relativ hoher Preis

Bewertung: Toolbox

+ praktische Funktionen
+ einfache Handhabung
+ gute Einbindung in Calamus

That's Address 2.0

Universelle Datenbanken wie Phoenix, 1st Base oder ComBase ermöglichen natürlich auch die Verwaltung von Adressen. Daß ein spezialisiertes Programm solchen allgemein verwendbaren Datenbank-Riesen dennoch überlegen sein kann, beweist Software-Hersteller Compo mit der neuen Version 2 der Adreßverwaltung That's Address.

von Christian Strasheim

That's Address läuft als Programm oder als Accessory, wobei die Installation als Accessory den Vorteil der dauerhaften Verfügbarkeit sowie die Möglichkeit zur Datenübergabe an die gerade laufende Applikation bietet. Zur Eingabe der Adressen bietet That's Address eine vordefinierte Maske, die aber dennoch flexibel genug ist, um Adressen der unterschiedlichsten Formen aufzunehmen. Ein Suchwort dient dabei dem späteren Auffinden der Adresse. Die eigentliche Adresse kann in sechs Zeilen mit je vierzig Zeichen erfaßt werden, wobei man hier bezüglich der Plazierung von Namen, Ansprechpartnern, Straße oder Postfach völlig frei ist.

Eigenintelligenz

Vorgegeben sind hingegen wieder die Felder Land und Ort, denn hier bietet That's Address ganz spezielle Funktionen an: Die Länderkennung (also z.B. D für Deutschland oder A für Österreich) kann manuell eingegeben, nach Druck auf die Help-Taste aber auch aus einer Liste ausgewählt werden. Defaultmäßig wird hier das Kürzel des Landes eingetragen, in dem That's Address gerade benutzt wird. Der Standort läßt sich vom Benutzer übrigens ändern und wird auch an anderer Stelle noch benötigt – dazu gleich mehr. Wichtig ist die Länderkennung, damit That's Address die nachfolgende Ortsbezeichnung korrekt handhaben kann. Das Programm unterstützt hier nämlich die unterschiedlichen Formate von Postleitzahlen und Ortsbezeichnungen ('6000 Frankfurt 70' in Deutschland, aber 'Los Angeles, CA 90004' in den USA). Die Unterstützung geht soweit, daß man Ortsbezeichnungen oder Postleitzahlen auf Tastendruck expandieren kann. So wird aus '6 70' beispielsweise '6000 Frankfurt 70' oder aus 'Frankfurt' dann '6000 Frankfurt' – vorausgesetzt, das Länderkürzel wurde korrekt eingegeben. Außerdem bietet That's Address die Möglichkeit, aus einer Liste auf sehr komfortable Art und Weise eine Stadt mitsamt der Postleitzahl auszuwählen.

In einem separaten Bereich, der mit 'Nummern' überschrieben ist, kann man Telefon-, Telefax- und sonstige Nummern eintragen, wobei hinter die Nummer auch ein Kommentar geschrieben werden kann. Auch hier nimmt That's Address eine intelligente Auswertung vor, indem es den Kommentar sowie überflüssige Vorwahlen beim Wählen wegläßt oder – falls erforderlich – Ländervorwahlen hinzufügt.

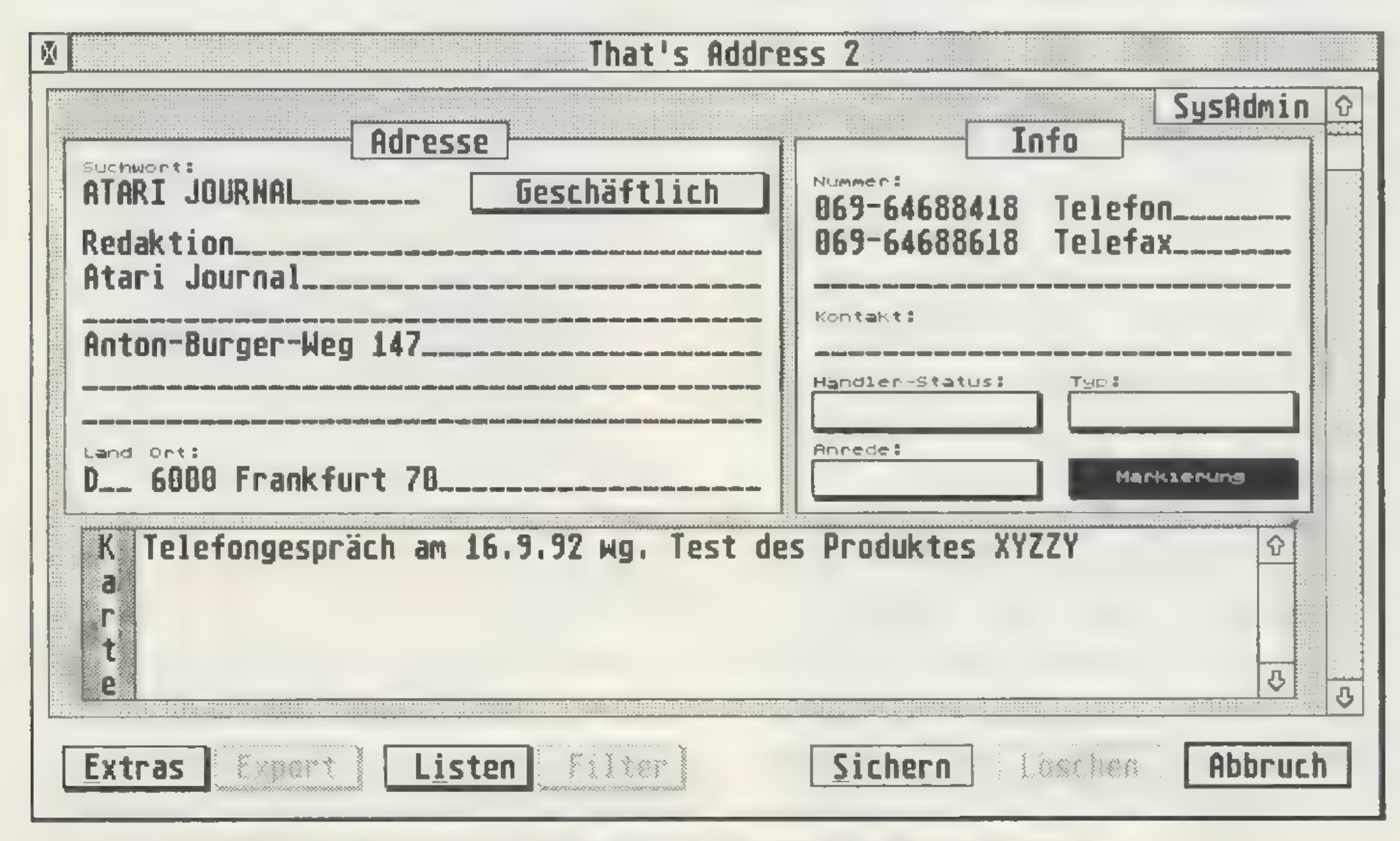


Abb. 1: That's Address benutzt zur Adreßeingabe eine durchdachte und flexible Maske.

Klassengesellschaft

Durch die vielfältigen Möglichkeiten zur Klassifizierung von Adressen ist es in That's Address kein Problem, die verschiedenartigsten Adressen in einer Datei zu verwalten. Insgesamt vier Felder können mit einer frei definierbaren Bezeichnung versehen und dann mit Hilfe eines Pop-Up-Menüs mit einem Wert gefüllt werden. So lassen sich beispielsweise Anreden, Adreßtypen oder einzelne Gruppen kennzeichnen und per Tastatur oder Mausklick einer Adresse zuweisen. Zusätzlich gibt es ein Feld Attribute, in dem mehrere Einträge gleichzeitig aktiv sein können.

Zu jeder Adresse kann schließlich noch eine Notiz in Form einer Karte angelegt werden, die in der Länge nicht ernsthaft begrenzt ist (je nach Einstellung lassen sich bis zu 9999 Zeilen eingeben). Zur Darstellung dieser Notiz wird eine eigene Dialogbox verwendet, die in der Funktionalität einem einfachen Texteditor entspricht.

Filter

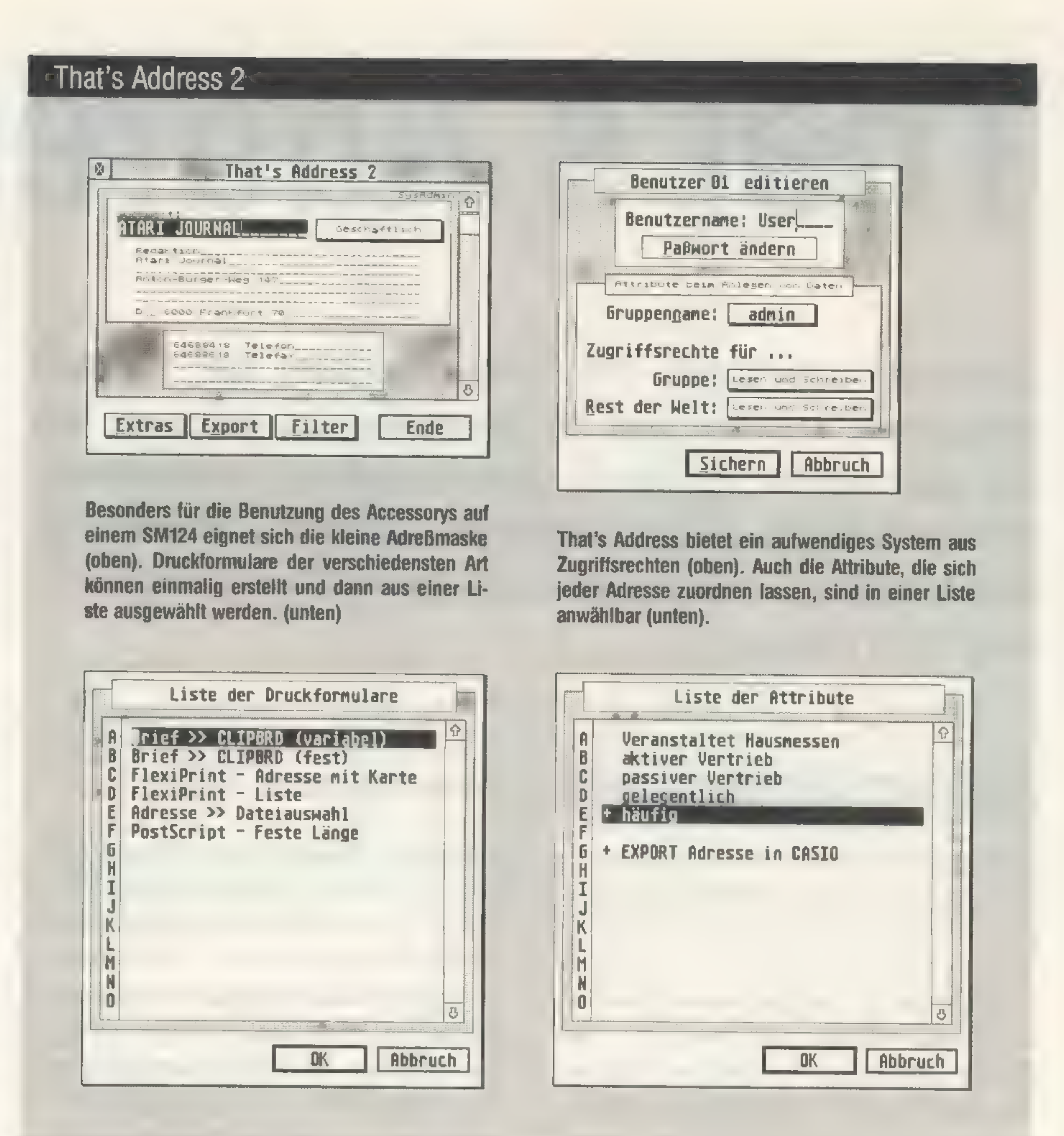
Um nun gezielt Adressen selektieren zu können, bietet That's Address die sogenannten Filter an. Hierbei handelt es sich um Masken, die nach dem 'Query by example'-Prinzip mit Daten gefüllt, mit einem Namen versehen und zur Selektion benutzt werden können. Fertig definierte Filter können gespeichert und später auch vom 'Nur-Anwender' leicht wieder benutzt werden.

Um manuell eine Selektion zu erstellen, verwendet man in That's Address einen anderen Mechanismus, der die Bezeichnung 'Liste' trägt. Listen werden für Funktionen wie Export und Ausdruck benötigt. Falls man die Adressen für die Liste nicht komplett manuell zusammenstellen will, so kann man zunächst einen Filter benutzen und dann alle (gefilterten!) Adressen in die Liste übernehmen. Als besonders praktisch hat sich die Möglichkeit erwiesen, eine beliebige Liste speichern und später wieder abrufen zu können.

Rein und raus

Eine besondere Stärke von That's Address sind auch die Funktionen zur Ausgabe der Daten: Dazu benutzt That's Address die sogenannten Formatdateien, die in weiten Grenzen festlegen, wohin und in welcher Form die Daten ausgegeben werden können. Formatdateien können mit Hilfe eines ASCII-Editors erstellt und später einfach über ihren Namen innerhalb der Adreßmaske abgerufen werden. So kann man auf Mausklick die Adresse im Clipboard ablegen, auf den Drucker in formatierter Form schicken oder als PostScript-Sequenz ausdrucken. Zwar ist die Definition dieser Formatdateien nicht ganz einfach, doch müssen diese nur einmal erstellt werden und können später vom Nur-Anwender per Mausklick abgerufen werden. Außerdem liefert Compo standardmäßig bereits zahlreiche fertige Formatdateien mit.

Beim Ausdruck verwendet That's Address 2 – wie auch That's Write – ein als FlexiPrint bezeichnetes Konzept, das es erlaubt, druckerinterne, grafische und Download-Schriften zu mischen; Drucker-Treiber können dadurch direkt von That's Write übernommen werden. Integriert ist sogar die Möglichkeit zur PostScript-Ausgabe, was für eine Adreßverwaltung wohl alles andere als selbstverständlich ist.



Besonders für die Benutzung des Accessorys auf einem SM124 eignet sich die kleine Adreßmaske (oben). Druckformulare der verschiedensten Art können einmalig erstellt und dann aus einer Liste ausgewählt werden. (unten)

That's Address bietet ein aufwendiges System aus Zugriffsrechten (oben). Auch die Attribute, die sich jeder Adresse zuordnen lassen, sind in einer Liste anwählbar (unten).

Sonstige Funktionen

Auch in Details bietet That's Address noch zahlreiche nützliche Funktionen: So kann man über ein Hayes-kompatibles Modem direkt vom Computer aus wählen, wobei That's Address die Telefonnummer automatisch um Vorwahlen ergänzt oder diese wegläßt, wenn es sich um ein Ortsgespräch handelt. Gelöschte Adressen, die noch nicht – durch ein Reorganisieren – aus der Datei entfernt wurden, können mit Hilfe einer eigenen Funktion wiederhergestellt werden. Besitzer eines 'Kleinbildschirms' werden die Möglichkeit zu schätzen wissen, die Adreßmaske in verkleinerter Form darstellen zu können.

Eine wichtige Besonderheit des Programms ist die Unterstützung von mehreren Benutzern: Über eine ausgefeilte Benutzer- und Gruppenverwaltung kann für jeden einzelnen Anwender – der sich gegenüber dem Programm mit Name und Passwort identifizieren muß – exakt festgelegt werden, ob er gar nicht, nur lesend oder auch schreibend auf die Adresse und/oder die Karte zugreifen darf. Da That's Address die Daten in verschlüsselter Form speichert, dürfte damit ein ausreichendes Maß an Sicherheit gegeben sein.

Technisches

That's Address läuft auflösungsunabhängig ab einer Auflösung von 640 x 200 Punkten bei beliebiger Farbtiefe. Auch unter MultiTOS ist That's Address erfreulicherweise schon lauffähig, wobei hier auf die Accessory-Variante zugunsten des dauerhaft installierten Programms verzichtet werden kann. Als störend empfanden wir zunächst einen Aspekt der Benutzeroberfläche, nämlich die Tatsache, daß Buttons in Verbindung mit der Control- statt der Alternate-Taste bedient werden. Compo hat hier jedoch kurzfristig reagiert und angekündigt, in Zukunft den Benutzer entscheiden zu lassen, ob er lieber Control oder Alternate benutzen möchten. Zweifelsfrei lästig ist hingegen auch weiterhin,

Abb. 2: Selektionskriterien lassen sich in Form eines Adress-Filters festlegen und später wieder abrufen.

daß während der Eingabe einer Adresse das Fenster nicht bewegt werden kann und – was noch viel störender ist – unter Multi-TOS nicht mehr auf ein anderes Fenster umgeschaltet werden kann.

That's Address verwaltet die eigentlichen Daten auf dem Massenspeicher und hält nur die Schlüsselinformationen im RAM. Dadurch ist einerseits 100%ige Datensicherheit gegeben, andererseits ist das Programm dennoch sehr schnell: Eine rund 500 Adressen umfassende Datei wird selbst dann noch in wenigen Augenblicken durchsucht, wenn andere Felder als das Suchwort angesprochen werden. Läuft die Suche komplett im RAM ab, so liefert That's Address Ergebnisse in Sekundenbruchteilen.

Fazit

That's Address ist eine in vielen Punkten sehr durchdachte, schnelle und zuverlässige Möglichkeit zum Verwalten von Adressen. Die ständige Verfügbarkeit als Accessory, die intelligente Behandlung von Länderkennungen, Städten, Postleitzahlen und Telefonnummern sowie die Flexibilität bei der Ausgabe machen That's Address häufig zur besseren Lösung im Vergleich zu 'großen' Datenbanken.

Als Kritikpunkte sind eigentlich nur die oben genannten Schwächen in der Benutzeroberfläche zu erwähnen. Praktisch wäre es zudem, noch eine Möglichkeit zur Listendarstellung zu haben, was den Überblick über die Adressen – gerade beim Zusammenstellen einer Auswahl – erleichtern würde. Ingesamt ist That's Address dennoch schon jetzt jedem zu empfehlen, der eine zweckmäßige Möglichkeit zur Verwaltung seiner Adressen sucht. cs

Aus presserechtlichen Gründen möchten wir darauf hinweisen, daß der Heim Verlag als Herausgeber dieser Zeitschrift auch gleichzeitig Vertrieb des getesteten Programms That's Address ist.

That's Address 2.0

Datenblatt

- Hersteller: Compo Software GmbH, Ritzstraße 13, 5540 Prüm, Tel. (06551) 6266, Fax (06551) 6339
  Vertrieb: Heim Verlag, Heidelberger Landstraße 194, 6100 Darmstadt 13, Tel. (06151) 9477-0, Fax (06151) 9477-18
- Preis: 198,-

Bewertung

+ intelligente Funktionen zur Erleichterung der Eingabe
+ leistungsfähiges Ausgabekonzept
+ als Accesory ständg verfügbar
+ Benutzer-/Gruppenverwaltung
– Oberfläche etwas eigenwillig

X-Boot III

X-Boot ist seit Jahren State of the Art im Bereich der Bootselektoren. Mit der Version III hat BELA zur Atari-Messe eine neue Version vorgestellt, die nochmals verbessert wurde.

von Christian Strasheim

X-Boot wird auf einer Diskette zusammen mit einem gut strukturierten und speziell auf die Version III abgestimmten Handbuch geliefert. Die Installation übernimmt ein Installprogramm völlig automatisch, wobei X-Boot auf beliebigen Partitionen installiert werden kann.

Die wichtigste Besonderheit von X-Boot ist auch weiterhin die Tatsache, daß das Programm – im Gegensatz zu anderen Bootselektoren – über eine GEM-ähnliche Oberfläche verfügt. Während für herkömmliche Applikationen eine echte GEM-Oberfläche eine Selbstverständlichkeit ist, sind die Programmierer von Bootselektoren zu viel Eigeninitiative gezwungen, da bekanntlich bei Ausführung des AUTO-Ordners noch kein GEM zur Verfügung steht. Wie auch immer: X-Boot III ist auf jeden Fall sehr einfach und vollständig mit der Maus bedienbar, das Handbuch muß nur bei den ausgefeilteren Funktionen gelegentlich zu Rate gezogen werden.

AUTO-Ordner und mehr ...

Als Bootselektor kümmert sich X-Boot zunächst einmal um AUTO-Ordner-Programme und Accessories; neu in der Version III ist die Unterstützung von CPX-Modulen für Ataris neues Kontrollfeld. In insgesamt drei Listen, die mit der Maus in Echtzeit gescrollt werden können, stellt X-Boot alle oder nur die aktiven AUTO-Ordner-Programme, Accessories und CPX-Module in der physikalischen oder alphabetischen Reihenfolge dar. Ein Eintrag kann per Mausklick oder auch über die Tastatur aktiviert oder deaktiviert werden. Darüber hinaus verwaltet X-Boot drei beliebige Konfigurationsdateien wie beispielsweise die NEWDESK.INF- oder die ASSIGN.SYS-Datei sowie ein automatisch startendes GEM-Programm.

Bemerkenswert ist die Möglichkeit, zwei Dateien in X-Boot miteinander zu verknüpfen. Wird eine der Dateien später selektiert oder deselektiert, so wird auch die 'gelinkte' Datei selektiert bzw. deselektiert. Praktisch ist dieser Mechanismus, um AUTO-Ordner-Programme mit dem zugehörigen Accessory oder CPX-Modul zur Konfiguration verbinden zu können. Leider ist diese Funktion auf jeweils zwei Dateien beschränkt, so daß komplexere Dinge dann doch wieder über Sets realisiert werden müssen – dazu gleich mehr.

Ein Set für alle Fälle

Während die manuelle Auswahl jeder einzelnen Datei auf diese Art zwar möglich ist, wird man in der Praxis jedoch viel häufiger auf die von X-Boot angebotenen Sets zurückgreifen. Hierbei handelt es sich um komplette Zusammenstellungen aller für den Bootvorgang relevanten Dateien, die einmal ausgesucht, zu einem Set erklärt und dann per Mausklick oder Tastendruck abgerufen werden können. So kann man sich leicht komplette Sets für alle möglichen Anwendungen zusammenstellen: eines, das alle für (FSM-)GDOS relevanten Dateien aktiviert, ein anderes, das eine RAM-Disk zum Programmieren installiert, oder ein weiteres, das einfach nur alle Accessories deaktiviert, um möglichst viel Speicher frei zu haben.

Sets können mit einem Namen versehen werden und erscheinen dann in einer weiteren Liste neben AUTO-Ordner-Programmen, Accessories und CPX-Modulen, von wo sie später ausgewählt werden können. Auch Änderungen an einzelnen Sets lassen sich mühelos vornehmen. Sinnvoll ist eine weitere Funktion, die es erlaubt, einen einzelnen Eintrag aus allen Sets zu entfernen bzw. in alle Sets einzufügen. Dadurch erspart man sich beispielsweise bei der Installation eines neuen AUTO-Ordner-Pro-

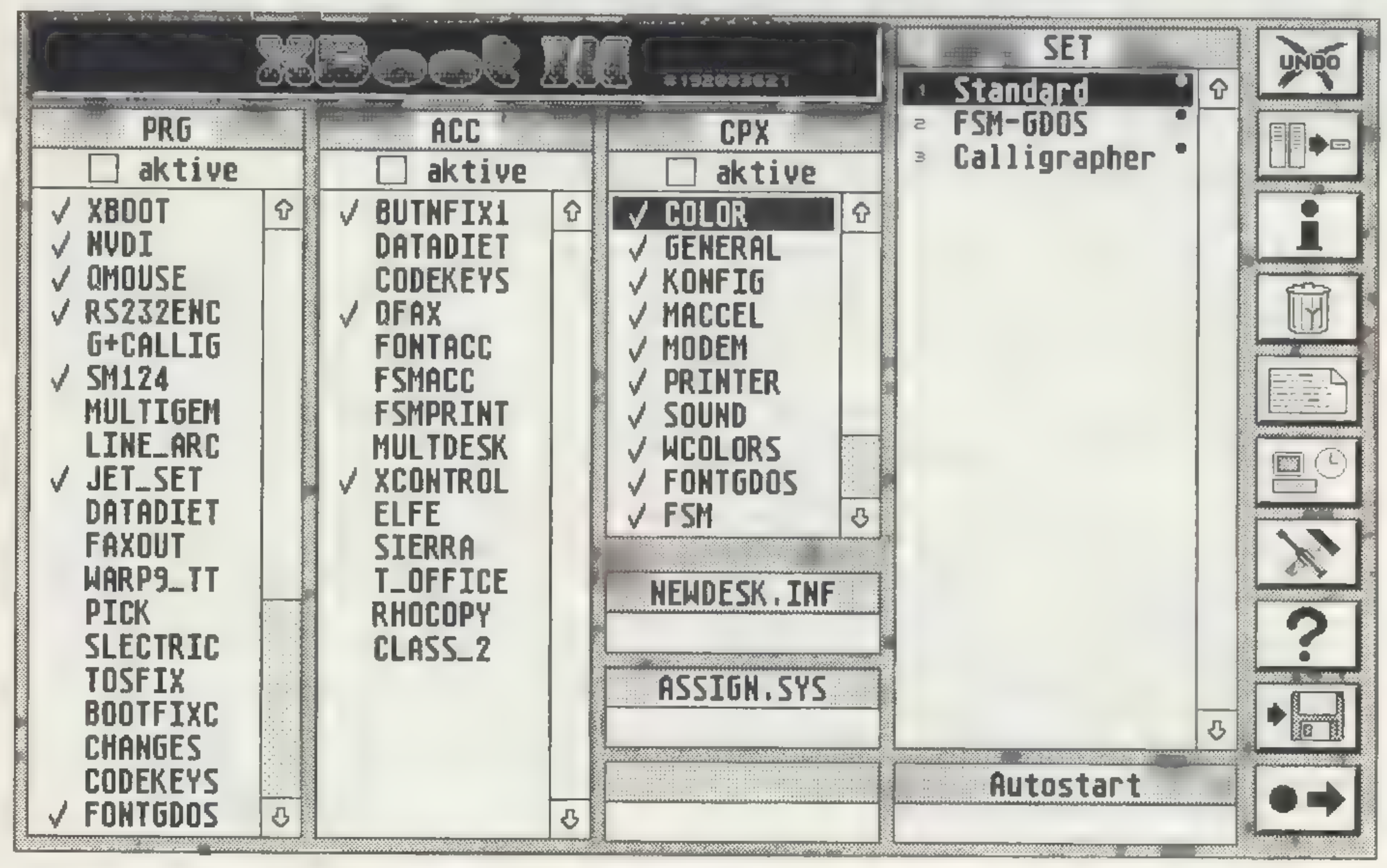


Abb. 1: X-Boot bietet eine durchdachte, GEM-ähnliche Oberfläche.

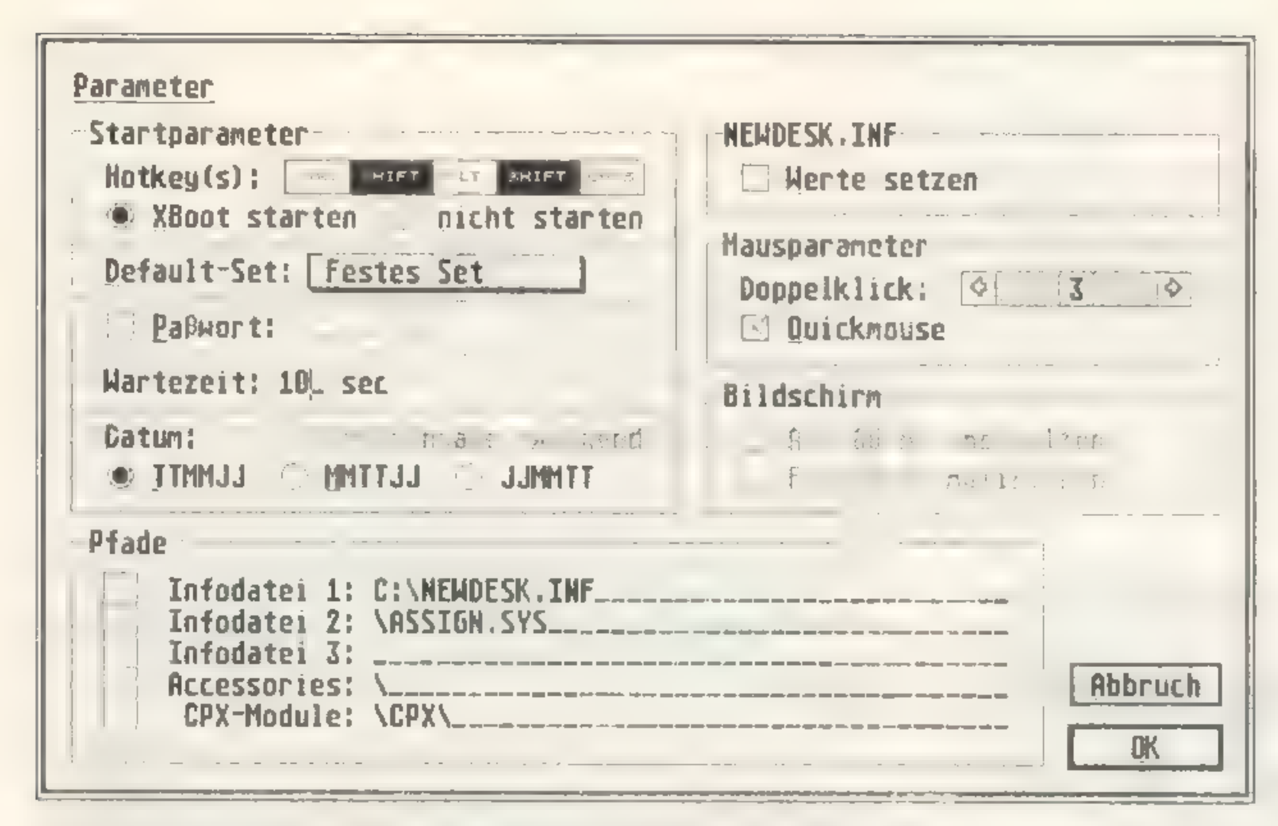


Abb. 2: Die Arbeitsweise von X-Boot läßt sich vielfältig konfigurieren.

gramms das manuelle Ändern jedes einzelnen Sets.

Zu jedem Set läßt sich außerdem innerhalb von X-Boot eine kleine Batch-Datei definieren, die über die Befehle COPY (Kopieren), NAME (Umbenennen / Verschieben), CHEXT (Extension ändern), KILL (Löschen), MKDIR (Ordner anlegen), RMDIR (Ordner löschen), CHKEMP (Prüfen, ob ein Ordner leer ist) und EXEC (Programm ausführen) nahezu beliebige Datei-Operationen ermöglichen. Damit läßt sich zum Beispiel eine RAM-Disk einrichten, die automatisch mit Daten gefüllt wird.

Der Reihe nach

Kritisch ist häufig auch die Reihenfolge der Programme im AUTO-Ordner. Daher bietet X-Boot eine entsprechende Funktion, um die Reihenfolge durch einfaches Verschieben der Dateien mit der Maus zu ändern. Auch für Accessories und CPX-Module steht eine gleichwertige Funktion bereit, wobei eine Änderung der Reihenfolge hier weniger aus Kompatibilitätsgründen als vielmehr der Übersicht halber sinnvoll ist. Zum Umsortieren der Dateien werden grundsätzlich nur GEMDOS-Funktionen benutzt, was zwar an sich sehr lobenswert ist, aber die Geduld des Benutzers bei einem vollen AUTO-Ordner doch etwas strapaziert.

Einstellungssache

Über die genannten Funktionen hinaus bietet X-Boot noch eine Menge kleiner Funktionen: So gibt es die Möglichkeit, über zahlreiche Parameter (Abb. 2) die Funktionsweise des Programms zu beeinflussen. Beispielsweise kann man hier festlegen, ob X-Boot bei jedem Booten gestartet werden soll oder nicht. Der jeweils umgekehrte Fall läßt sich dann mit einer frei wählbaren Kombination aus den Steuertasten aktivieren. Außerdem bietet X-Boot hier eine Paßwortoption, eine Funktion zum Auswerten der Datei NEWDESK.INF auch ohne Kontrollfeld sowie die Möglichkeit zur Auswahl der benötigten Pfade. Last but not least kann man hier direkt einen Fileselector aufrufen, der das Kopieren und Löschen sowie das Ändern von Datei-Parametern (inklusive der Programmflags) ermöglicht.

Nie ohne ...

X-Boot ist – wie ein Bootselektor überhaupt – ein praktisches und manchmal geradezu unersetzliches Tool, um sich das Leben mit dem Atari zu erleichtern. Die einfache Bedienung, die hohe Kompatibilität sowie der große Funktionsumfang sprechen eindeutig für X-Boot III. cs

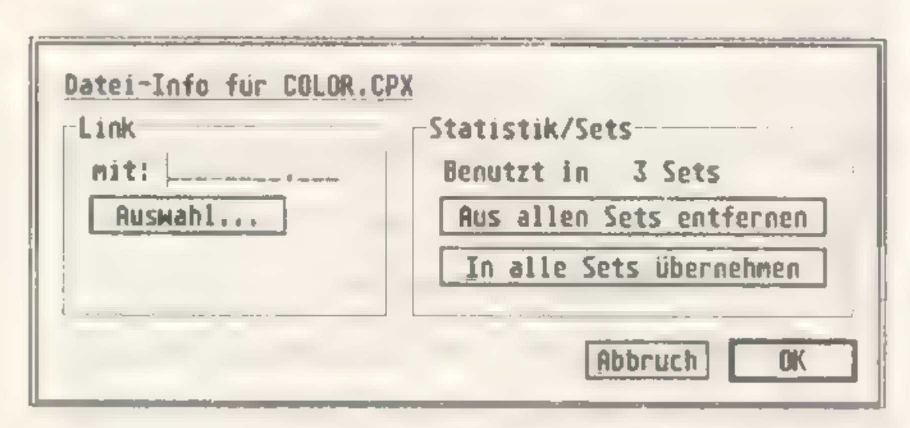


Abb. 3: Mit Hilfe der Links lassen sich zusammengehörende Dateien mit einem Mausklick (de-)aktivieren.

XBoot III

Datenblatt

- Vertrieb: Bela Computer GmbH, Schwalbacher Straße 20, 6236 Eschborn, Tel. (06196) 481944, Fax (06196) 48 19 30
- Preis: DM 89,-

Bewertung

+ einfache Bedienung
+ durchdachtes Konzept
+ großer Funktionsumfang

ProList

Zur Atari-Messe hat die Firma Kaktus neben Kobold 2.0 mit ProList ein weiteres Produkt in einer völlig neuen Version vorgestellt. ProList dient zum Ausdruck von ASCII-Dateien – und das ist weitaus spannender, als es auf den ersten Blick aussieht.

von Christian Strasheim

ProList dient – vereinfacht gesagt – zum Ausdrucken von ASCII-Texten wie beispielsweise Programmlistings und READ.ME-Dateien. Die Besonderheit dabei ist, daß ProList die Ausgabe komplett über GDOS abwickelt. Dadurch eröffnen sich vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten, die besonders auf einem Atari-Laserdrucker bisher völlig fehlten.

Seit der ersten Version von ProList (siehe auch [1]) hat sich viel getan: ProList weist eine völlig überarbeitete Oberfläche mit Fenstern, fliegenden Dialogen und eigener Menüleiste auf. Geändert hat sich aber nicht nur die Optik, sondern auch die Funktionalität. Wichtigste Neuigkeit ist dabei wahrscheinlich das Konzept der Layouts: Diese erlauben es, die Form des Ausdrucks festzulegen, und dieses Layout dann auf beliebige Texte anzuwenden. Als Parameter stehen dabei zunächst die Spaltenanzahl, die Ränder, Spaltenabstände und Umrahmungen zur Verfügung.

Hand und Fuß

Darüber hinaus kann man Kopf- und Fußzeilen in sehr weiten Grenzen definieren: Zum einen läßt sich festlegen, in welchen Fällen überhaupt Kopf- und Fußzeilen ausgegeben werden, zum anderen kann man den Inhalt und die Form selbst definieren: In einer Dialogbox ist die Einfassung, die Zeilenzahl sowie der Zeichensatz wählbar.

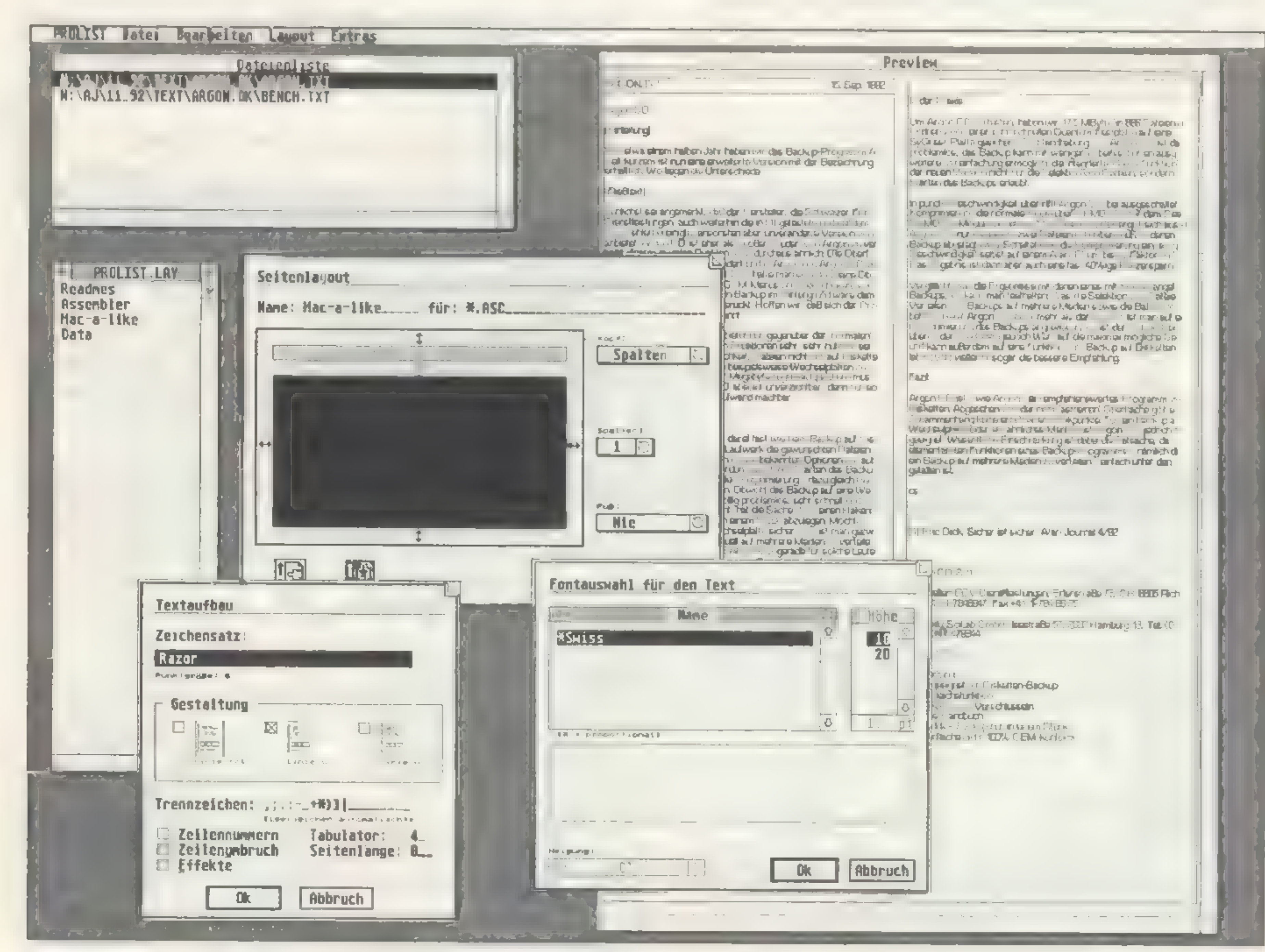


Abb. 1: ProList bietet zahlreiche Konfigurationsmöglichkeiten und sogar eine Preview-Funktion.

Der Inhalt der Kopf- und Fußzeilen kann aus gewöhnlichem Text sowie speziellen Kürzeln zusammengesetzt werden, die als Platzhalter für Dateiname, Seitennummer, Datum, Wochentag und Uhrzeit stehen und aus einem PopUp-Menü ausgewählt werden können.

Von besonderer Bedeutung ist die Möglichkeit, in den ASCII-Texten Steuersequenzen nach dem Epson ESC-P-Standard zu benutzen, die das Aktivieren von Schriftattributen erlauben. Außerdem übernimmt ProList auf Wunsch den Zeilenumbruch, die Auswertung von Tabulatoren sowie die Ausgabe von Zeilennummern.

Das Layout kann im WYSIWYG-Verfahren bearbeitet und dann unter einem frei wählbaren Namen gespeichert werden. Die Zuordnung von Layouts zu einzelnen Dateien erfolgt über eine Liste von Dateien bzw. Datei-Beschreibungen mit Wildcards. So kann man ProList beispielsweise mitteilen, ein bestimmtes Layout für C-Quelltexte (*.C) zu benutzen. Diese Funktion ermöglicht es dann, mit einer TOS-Version ab 2.0x/3.0x oder einem alternativen Desktop das ProList-Icon auf dem Desktop abzulegen und einen Quelltext durch einfaches Drüberschieben des Icons auszudrucken.

Batch-Betrieb

Hat man einmal das Layout sowie die wenigen anderen Parameter von ProList voreingestellt, so kann man – wie eben bereits angedeutet – einfach Dateien auf das ProList-Programm ziehen, die dann gedruckt werden. Ebenso kann man in ProList mit Hilfe der File-Selector-Box eine Dateienliste zusammenstellen, die dann von ProList abgearbeitet wird. Dabei sucht sich das Programm automatisch das richtige Layout heraus, wobei ein Standard-Layout verwendet wird, wenn kein spezielles Layout für diese Datei vorgesehen wurde.

Selbst einen Preview bietet ProList: Dazu bedient sich das Programm des Metafile-Treibers, mit dessen Hilfe ein Preview in einem Fenster ausgegeben werden kann. Der Metafile-Treiber kann natürlich auch genutzt werden, um einfach nur eine Ausgabe in Form einer Vektorgrafik zu erzeugen. Vorteil: Diese Datei kann – ein korrekt installiertes GDOS vorausgesetzt – in

PROLIST.TXT 15. Sep. 1992

ProList 2.04

[Einleitung]

Zur Atari-Messe hat die Firma Kaktus neben Kobold II mit ProList ein weiteres Produkt in einer völlig neuen Version vorgestellt. ProList dient zum Ausdruck von ASCII-Dateien - und das ist weitaus spannender, als es auf den ersten Blick aussieht.

[Fließtext]

ProList dient - vereinfacht gesagt - zum Ausdrucken von ASCII-Texten wie beispielsweise Programmlistings und READ ME-Dateien. Die Besonderheit dabei ist, daß ProList die Ausgabe komplett über GDOS abwickelt. Dadurch eröffnen sich vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten, die besonders auf einem Atari-Laserdrucker bisher völlig fehlten.

Seit der ersten Version von ProList (siehe auch [1]) hat sich viel getan. ProList weist eine völlig überarbeitete Oberfläche mit Fenstern, fliegenden Dialogen und eigener Menuleiste auf. Geändert hat sich aber nicht nur die Optik, sondern auch die Funktionalität. Wichtigste Neuigkeit ist dabei wahrscheinlich das Konzept der Layouts. Diese erlauben es, die Form des Ausdrucks festzulegen und dieses Layout dann auf beliebige Texte anzuwenden. Als Parameter stehen dabei zunächst die Spaltenanzahl, die Ränder, Spaltenabstände und Umrahmungen zur Verfügung.

Hand und Fuß

Darüber hinaus kann man Kopf- und Fußzeilen in sehr weiten Grenzen definieren: Zum einen läßt sich festlegen, in welchen Fällen überhaupt Kopf- und Fußzeilen ausgegeben werden, zum anderen kann man den Inhalt und die Form selbst definieren. In einer Dialogbox (Abb. [x]) ist die Einfassung, die Zeilenzahl sowie der Zeichensatz wählbar. Der Inhalt der Kopf- und Fußzeilen kann aus gewöhnlichem Text sowie speziellen Kürzeln zusammengesetzt werden, die als Platzhalter für Dateiname, Seitennummer, Datum, Wochentag und Uhrzeit stehen und aus einem PopUp-Menü ausgewählt werden können.

Von besonderer Bedeutung ist die Möglichkeit, in den ASCII-Texten Steuersequenzen nach dem Epson ESC-P-Standard zu benutzen, die das Aktivieren von Schriftattributen erlauben. Außerdem übernimmt ProList auf Wunsch den Zeilenumbruch, die Auswertung von Tabulatoren sowie die Ausgabe von Zeilennummern.

Das Layout kann im WYSIWYG-Verfahren bearbeitet und dann unter einem frei wählbaren Namen gespeichert werden. Die Zuordnung von Layouts zu einzelnen Dateien erfolgt über eine Liste von Dateien bzw. Datei-Beschreibungen mit Wildcards. So kann man ProList beispielsweise mitteilen, ein bestimmtes Layout für C-Quelltexte (*.C) zu benutzen. Diese Funktion ermöglicht es dann, mit einer TOS-Version ab 2.0x/3.0x oder einem alternativen Desktop das ProList-Icon auf dem Desktop abzulegen und einen Quelltext durch einfaches Drüberschieben des Icons auszudrucken.

Batch-Betrieb

Hat man einmal das Layout sowie die wenigen anderen Parameter von ProList voreingestellt, so kann man - wie eben bereits angedeutet - einfach Dateien auf das ProList-Programm ziehen, die dann gedruckt werden. Ebenso kann man in ProList mit Hilfe der File-Selector-Box eine Dateienliste zusammenstellen, die dann von ProList abgearbeitet wird. Dabei sucht sich das Programm automatisch das richtige Layout heraus, wobei ein Standard-Layout verwendet wird, wenn kein spezielles Layout für diese Datei vorgesehen wurde.

Selbst einen Preview bietet ProList. Dazu bedient sich das Programm des Metafile-Treibers, mit dessen Hilfe ein Preview in einem Fenster ausgegeben werden kann. Der Metafile-Treiber kann natürlich auch genutzt werden, um einfach nur eine Ausgabe in Form einer Vektorgrafik zu erzeugen. Vorteil: Diese Datei kann - ein korrekt installiertes GDOS vorausgesetzt - in einem anderen Programm importiert und weiterverarbeitet werden.

Fazit

Wir haben ProList sowohl mit NVDI 2.10 als auch unter MultiTOS mit der aktuellen Entwicklerversion von Speedo-GDOS getestet; letzteres wird von ProList bereits explizit unterstützt. Die Druckqualität ist einwandfrei, und auch die Geschwindigkeit ist nicht zu kritisieren: Ein SLM 804 am TT war mehr oder minder dauernd am Drucken, die Aufbereitungszeiten fallen kaum ins Gewicht. Die Installation sowie die Bedienung von ProList ist einfach, zumal das Programm in vielen Fällen nach einmaliger Erstellung des bzw. der Layouts als 'Black Box' genutzt werden kann. Neben dem rund 30-seitigen Handbuch steht dem Benutzer eine Online-Hilfe zur Verfügung, bei der man allerdings auf die Benutzung des (empfehlenswerten) Hilfe-Accessorys 1st Guide [2] angewiesen ist. Dieses ist nicht im Lieferumfang enthalten, kann aber als Shareware auf Disk J258 bezogen werden.

Auf der Diskette enthalten sind neben ProList einige nützliche Programme und Dateien. Dazu zählen zwei Utilities, die GDOS-Fonts auf Korrektheit prüfen und diese - falls erforderlich - korrigieren. Zu erwähnen wäre außerdem noch ein von Julian Reschke stammender GDOS-Treiber, der Ausgaben als IMG-Datei in 300 dpi erzeugt. Mit diesem wurden übrigens auch die nebenstehenden 'Ausdrucke' erstellt.

Insgesamt hinterläßt ProList einen durchweg positiven Eindruck. Hat man einmal ein vollständig funktionierende GDOS installiert, so ist die Benutzung von ProList ein Kinderspiel, das Programm funktioniert einfach so, wie man es erwartet.

cs

[1] Ernst Payerl, ProList, Atari Journal 1/92

[2] Eric Dick, Tip des Monats, 1st Guide & 1st View, Atari Journal 4/92

Abb. 2: Das Manuskript diese Artikels als ProList-Ausdruck.

einem anderen Programm importiert und weiterverarbeitet werden.

Fazit

Wir haben ProList sowohl mit NVDI 2.10 als auch unter MultiTOS mit der aktuellen Entwicklerversion von Speedo-GDOS getestet; letzteres wird von ProList bereits explizit unterstützt. Die Druckqualität ist einwandfrei, und auch die Geschwindigkeit ist nicht zu kritisieren: Ein SLM 804 am TT war mehr oder minder dauernd am Drukken, die Aufbereitungszeiten fallen kaum ins Gewicht. Die Installation sowie die Bedienung von ProList ist einfach, zumal das Programm in vielen Fällen nach einmaliger Erstellung des bzw. der Layouts als 'Black Box' genutzt werden kann. Neben dem rund 30-seitigen Handbuch steht dem Benutzer eine Online-Hilfe zur Verfügung, bei der man allerdings auf die Benutzung des (empfehlenswerten) Hilfe-Accessorys 1st Guide [2] angewiesen ist. Dieses ist nicht im Lieferumfang enthalten, kann aber als Shareware auf Disk J258 bezogen werden.

Auf der Diskette enthalten sind neben ProList einige nützliche Programme und Dateien: Dazu zählen zwei Utilities, die GDOS-Fonts auf Korrektheit prüfen und diese – falls erforderlich – korrigieren. Zu erwähnen wäre außerdem noch ein von Julian Reschke stammender GDOS-Treiber, der Ausgaben als IMG-Datei in 300 dpi erzeugt. Mit diesem wurden übrigens auch der oben abgebildete 'Ausdrucke' erstellt.

Insgesamt hinterläßt ProList einen durchweg positiven Eindruck. Hat man einmal ein vollständig funktionierende GDOS installiert, so ist die Benutzung von ProList ein Kinderspiel, das Programm funktioniert einfach so, wie man es erwartet. Die genannte Einschränkung – ein korrekt installiertes GDOS – ist auch der einzige Punkt, wo ProList noch zulegen könnte: Ein Utility zum Konfigurieren von GDOS würde die Benutzung des ProList erheblich erleichtern. cs

[1] Ernst Payerl, ProList, Atari Journal 1/92

[2] Eric Dick, Tip des Monats: 1st Guide & 1st View, Atari Journal 4/92

ProList

Datenblatt

- Vertrieb: Kaktus GbR, Konrad-Adenauer-Str. 19, 6750 Kaiserslautern, Tel. (0631) 22253, Fax (0631) 22253
- Preis: DM 59,-

Bewertung

+ einfache Bedienung
+ zahlreiche Gestaltungsmöglichkeiten
+ Layouts können gespeichert werden
+ saubere Oberfläche

Argon CD

Vor etwa einem halben Jahr haben wir das Backup-Programm Argon getestet. Seit kurzem ist nun eine erweiterte Version mit der Bezeichnung Argon CD erhältlich. Wo liegen die Unterschiede?

von Christian Strasheim

Zunächst sei angemerkt, daß der Hersteller, die Schweizer Firma EDV-Dienstleistungen, auch weiterhin die in [1] getestete und seitdem zwar fehlerbereinigte, ansonsten aber unveränderte Version von Argon anbietet. Argon CD ist eher als 'großer Bruder' von Argon zu verstehen und sieht diesem in vielen Punkten auch durchaus ähnlich: Die Oberfläche ist seit der Version 1.43 unverändert und in Argon und Argon CD völlig identisch. Im Hinklick auf MultiTOS hätte man sich doch eine Oberfläche gewünscht, die nicht nur mit GEM-Menüs und Dialogboxen, sondern auch mit echten Fenstern aufwartet; ein Backup im Hintergrund wäre damit durchaus in den Bereich des Möglichen gerückt.

Die CD-Version von Argon bietet nun gegenüber der 'normalen' Version einige Funktionen, die in bestimmten Situationen sehr, sehr nützlich sein können: Da wäre vor allem die Möglichkeit, Dateien nicht nur auf Diskette, sondern auf beliebige Datenträger wie beispielsweise Wechselplatten zu sichern. Für alle, die mehr als nur ein paar Megabyte regelmäßig sichern müssen, ist diese Funktion von Argon CD absolut unverzichtbar, denn nur so sind große Backups mit vertretbarem Aufwand machbar.

Halbherzige Lösung

Praktisch arbeitet Argon CD dabei fast wie beim Backup auf Diskette: Zunächst sind auf dem Quell-Laufwerk die gewünschten Dateien zu selektieren, wobei auf die von Argon bekannten Optionen zur automatischen Selektion zurückgegriffen werden kann. Beim Starten des Backup-Vorgangs sind als Parameter lediglich die Komprimierung – dazu gleich mehr – sowie das Zielverzeichnis anzugeben. Obwohl das Backup auf eine Wechselplatte oder ein ähnliches Medium völlig problemlos, sehr schnell und ohne Zutun des Benutzers vonstatten geht, hat die Sache doch einen Haken: Argon CD besteht darauf, das Backup in einem Stück abzulegen. Möchte man also seine 100-MByte-Partition auf Wechselplatte sichern, so ist man gezwungen, die Daten durch Selektieren manuell auf mehrere Medien zu verteilen. In Anbetracht der Tatsache, daß Argon CD gerade für solche Leute interessant ist, die auf Wechselplatte sichern, sollte schon ein Mechanismus vorgesehen werden, mit dem das Programm – ähnlich wie beim Disketten-Backup – mehrere Medien verwalten und automatisch anfordern kann.

Neben der Möglichkeit, ein Backup auf einem beliebigen Medium anzulegen, bietet Argon CD eine Funktion zum Vergleichen der Originaldaten mit dem Backup. Dies geht über ein normales Verify insofern hinaus, als daß in einem separaten Arbeitsgang explizit wirklich alle Daten verglichen werden. Obwohl dieser Vorgang beinahe genauso viel Zeit in Anspruch nimmt wie ein Restore, kann eine solche Prüfung bei sehr wichtigen Daten doch ratsam sein. Argon CD protokolliert dabei auftretende Fehler, so daß die entsprechenden Dateien später gezielt nochmals gesichert werden können; um dies zu vereinfachen, wird eine Batch-Datei generiert, die die defekten Dateien automatisch selektiert.

Weitere Unterschiede

Neu in Argon CD ist weiterhin die Möglichkeit, einen Verzeichnisbaum anzuzeigen und in diesem direkt die zu sichernden Dateien auszuwählen. Dafür wird jedoch nur eine ziemlich unübersichtliche Darstellung auf Basis normaler ASCII-Zeichen verwandt, so daß der Sinn dieser Funktion meines Erachtens etwas fraglich ist. Außerdem versagte die Tree-Funktion bei einer sehr vollen Festplatte (rund 6000 Dateien

Abb. 1: Die zu sichernden Dateien lassen sich auf vielfältige Art und Weise selektieren.

in über 700 Ordnern) während unseres Tests.

Der letzte Unterschied zwischen Argon und Argon CD ist die Möglichkeit zur Verschlüsselung des Backups. Dies funktioniert sinnvoll zwar nur mit der Komprimierung der höchsten Stufe, liefert dafür aber zuverlässig mit Hilfe eines Passworts verschlüsselte Backups. Empfehlenswert ist die Kodierung immer dann, wenn wichtige Daten vor Dritten geschützt werden sollen, wie beispielsweise beim Postversand von Quelltexten, Datenbanken oder ähnlichem.

In der Praxis

Um Argon CD zu testen, haben wir 17.5 MByte (in 866 Dateien und 117 Ordnern) von der (sehr schnellen) Quantum ProDrive 425S auf eine 44-MByte-SyQuest-Platte gesichert. Die Handhabung von Argon CD ist dabei völlig problemlos, das Backup kann mit wenigen Arbeitsschritten ausgeführt werden; weitere Vereinfachung ermöglicht die integrierte 'Batch-Funktion', die in der neuen Version nicht nur die Selektion von Dateien, sondern auch das Starten des Backups erlaubt. Damit kann Argon CD komplett 'von außen' durch Doppelklick auf eine Batch-Datei benutzt werden, was die Erstellung eines Backups enorm vereinfacht.

Argon CD Benchmarks

Die Meßergebnisse beziehen sich auf das Kopieren von insgesamt 17.5 MByte in 117 Ordnern und 866 Dateien von einer Quantum ProDrive 425S auf eine SyQuest SQ555. Beide Platten waren über den SCSI-Port an einen Atari TT angeschlossen; als Festplatten-Treiber wurde HUSHI verwendet. Der Wert 'Zeit' gibt die Zeit in Minuten und Sekunden wieder, 'Platz' den Platzbedarf des Backups.

	Zeit	Platz
Argon CD		
- ohne Komprimierung	5:25	17.6 MByte
- mit Komprimierung 1	6:15	15.4 MByte
- mit Komprimierung 2	15:20	14.0 MByte
- mit Komprimierung 3 (1)	12:40	11.3 MByte
Kobold 2.0		
- GEMDOS-Modus	6:47 (2)	17.5 MByte
- BIOS-Funktionen	1:38	17.5 MByte

(1) Das Komprimierungsverfahren 3 ist beim Backup schneller und effizienter als Verfahren 2, beim Restore jedoch sehr zeitaufwendig.

(2) Im GEMDOS-Modus ist der Kobold langsamer als Argon CD ohne Komprimierung, weil jede Datei und jeder Ordner einzeln geschrieben wird, während Argon CD das Backup in einer einzigen Datei ablegt.

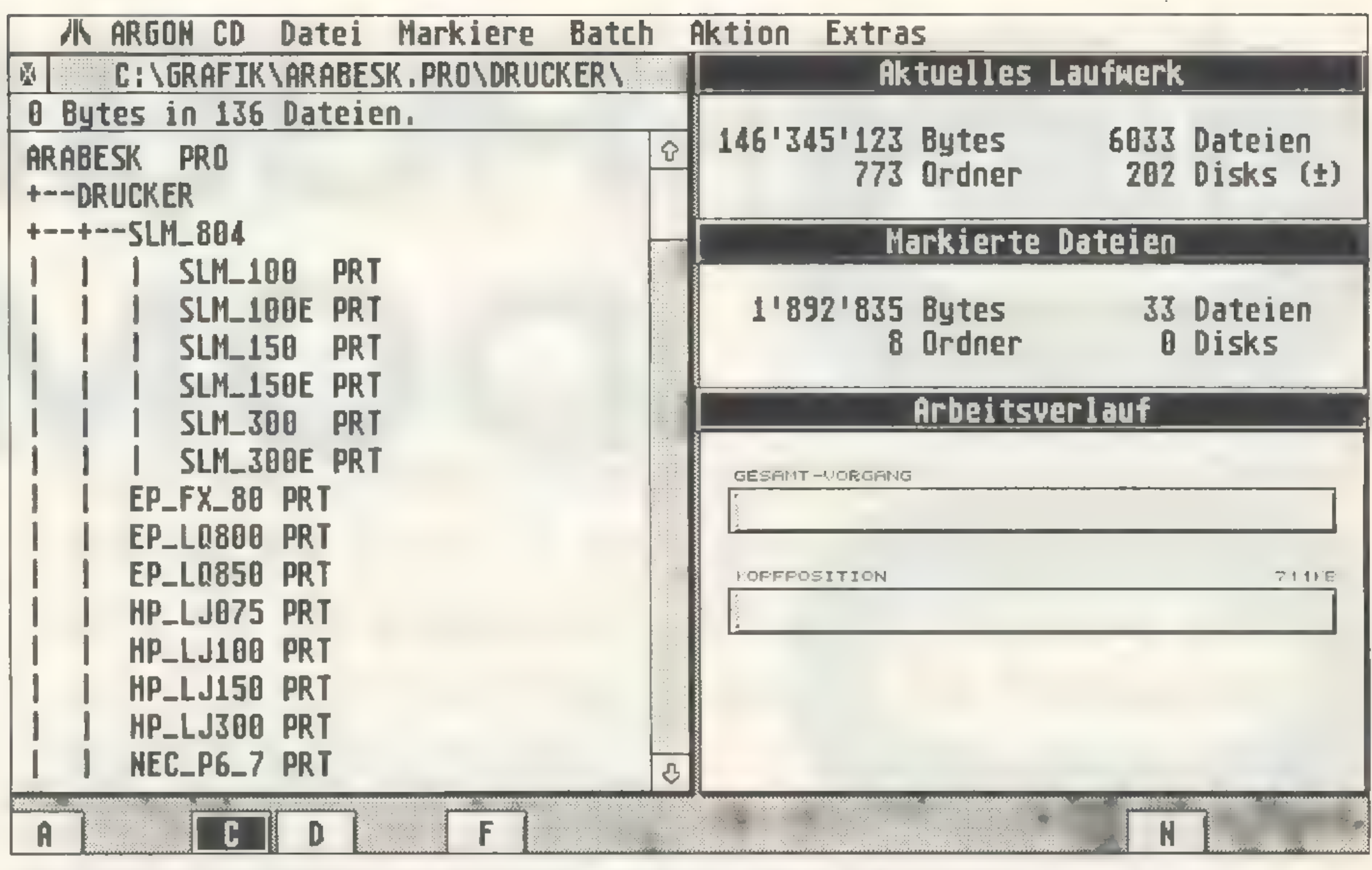


Abb. 2: Die Tree-Darstellung in Argon CD ist zwar (optisch) schlicht, aber brauchbar.

In puncto Geschwindigkeit übertrifft Argon CD bei ausgeschalteter Komprimierung die normale Kopie über GEMDOS (mit dem Desktop oder Kobold im GEMDOS-Modus) um etwa 25 %. Dieser Vorteil ergibt sich aus der Tatsache, daß Argon CD nur insgesamt zwei Dateien schreiben muß, in denen das gesamte Backup abgelegt wird. Schaltet man die Komprimierung ein, so geht die Geschwindigkeit selbst auf einem Atari TT um bis zu Faktor 3 in die Knie. Das Ergebnis ist dann aber auch eine fast 40 %ige Platzersparnis.

Vergleicht man die Ergebnisse mit denen eines mit Kobold angefertigten Backups, so kann man festhalten: Was die Selektion von Dateien, das Verteilen von Backups auf mehrere Medien sowie die Batch-Programmierung betrifft, bietet Argon CD nicht mehr als der Kobold. Ist man auf eine Komprimierung des Backups angewiesen, so ist der Kobold freilich überfordert. Legt man jedoch Wert auf die maximal mögliche Geschwindigkeit und kann außerdem auf eine Funktion zum Backup auf Disketten verzichten, so ist Kobold vielleicht sogar die bessere Empfehlung.

Fazit

Argon CD ist – wie Argon – ein empfehlenswertes Programm zum Backup auf Disketten. Abgesehen von der nicht 'astreinen' Oberfläche gibt es in diesem Zusammenhang keine ernsthaften Kritikpunkte. Für ein Backup auf Wechselplatte oder ein ähnliches Medium ist Argon CD jedoch nur bedingt geeignet. Wesentliche Einschränkung ist dabei die Tatsache, daß eine der elementarsten Funktionen eines Backup-Programms – nämlich die Fähigkeit, ein Backup auf mehrere Medien zu verteilen – einfach unter den Tisch gefallen ist.

Dies wird sich jedoch bereits in wenigen Wochen geändert haben: Wie wir nach Rücksprache mit EDV-Dienstleistungen erfuhren, ist zur Zeit schon eine neue CD-Version in Arbeit. Diese wird ein Backup auf mehrere Medien splitten können, eine völlig neue Oberfläche aufweisen und auch das Backup von mehreren Partitionen in einem Arbeitsgang ermöglichen. Was will man mehr? cs

[1] Eric Dick, Sicher ist sicher, Atari Journal 4/92

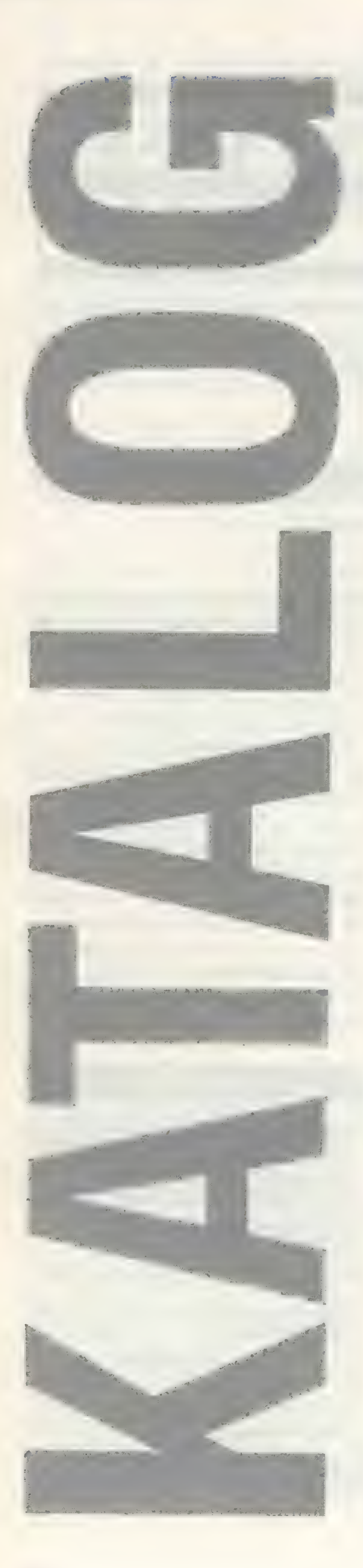
Argon CD 2.01

Datenblatt

- Hersteller: EDV Dienstleistungen, Erlenstraße 73, CH-8805 Richterswil, Tel. +41-1-7848947, Fax +41-1-784 88 25
  Vertrieb: SciLab GmbH, Isestraße 57, 2000 Hamburg 13, Tel. (040) 4603702, Fax (040) 479344
- Preis: SFr. 128,-

Bewertung

+ gut geeignet für Disketten-Backup
+ Vergleichsfunktion
+ Funktion zum Verschlüsseln
+ gutes Handbuch
– Harddisk-Backup nur in einem Stück
– Oberfläche nicht 100% GEM-konform



PUBLIC DOMAIN

Auch in dieser Ausgabe des Atari Journals finden Sie wieder ausführliche Beschreibungen von ausgesuchten Public Domain und Shareware Programmen in Form des beliebten Katalog-Teils. Obwohl der Katalog jetzt optisch mehr in das übrige Erscheinungsbild der Zeitung integriert ist, bietet er weiterhin auf Grund seiner Position in der Heftmitte die Möglichkeit zum Herausnehmen und Sammeln der Berichte.

Für all jene Leser, für die der Katalog noch neu ist, möchten wir an dieser Stelle nochmals kurz das Konzept erläutern:

Das Konzept

Zahlreiche verschiedene Anbieter mit jeweils eigenen Bezeichnungen und Numerierungen ihrer Disketten machen es dem Anwender immer schwerer, die Übersicht im Bereich der Public Domain Software zu behalten. Dazu kommt, daß die Beschreibungen, anhand derer Sie letztendlich ein Programm auswählen, meist äußerst kurz und nichtssagend sind. Schließlich sind die meisten Listen, die Sie bekommen können, nach Diskettennummern sortiert, was eine Suche nach einem Programm zu einem speziellen Themengebiet nochmals unnötig erschwert.

Um Ihnen als Anwender aus dieser mißlichen Lage zu helfen, haben wir diesen Katalogteil geschaffen. Versehen mit einer Einordnung in bestimmte Programmsparten (Texteditor, Spiel, Datenanalyse ...) finden Sie hier regelmäßig umfangreiche Beschreibungen ausgewählter PD und Shareware Programme. Von der Einteilung in zehn fest vorgegebene Kategorien (wie es noch zu Zeiten des PD Journals der Fall war) haben wir Abstand genommen, da sich dieses Schema als recht unflexibel erwiesen hat. Wir hoffen, daß durch die präzisere Einordnung der getesteten Programme ein Auffinden einzelner Artikel in Zukunft erleichtert wird.

Information kompakt

Doch das ist noch nicht alles. Am Ende eines jeden Tests haben wir für Sie die wichtigsten Informationen zu dem besprochenen Programm zusammengestellt. Dort finden Sie neben dem Programmnamen, der Versions- und Diskettennummer auch die Adresse des Autors, damit Sie sich bei eventuellen Fragen ohne mühsame Suche direkt mit ihm in Verbindung setzen können. Einmalig ist bisher wohl die Beschreibung der Lauffähigkeit des Programms auf verschiedenen Rechnersystemen: Die Programme werden in unserer Redaktion auf Lauffähigkeit u.a. auf Mega STE und TT getestet, wo es doch häufig noch zu Schwierigkeiten kommt. Auch die Auflösung, in der ein Programm arbeitet, können Sie der Info-Box entnehmen. Ist hier 'Sonstige' aktiviert, so läuft das Programm in der Regel auflösungsunabhängig; Details dazu finden Sie normalerweise im Text.

Auch eine Information, ob es sich um ein Public Domain oder ein Shareware Programm handelt, enthält unsere neue Informationsbox.

Bezugsquelle

Last but not least möchten wir darauf hinweisen, daß der Kennbuchstabe vor der Diskettennummer die Herkunft der PD-Diskette angibt. Hierbei steht das J für die Sammlung des Atari Journals, S für die ST Computer und V für die Sammlung ST Vision. Sämtliche Disketten erhalten Sie bei dem jeweiligen Anbieter oder direkt über den PD-Service des Heim Verlags (weiteres dazu auf der letzten Seite).

CPX-Module

Mit der Neueinführung der Mega STEs und des TT brachte Atari neben einer neuen TOS-Version auch ein brandneues Kontrollfeld auf den Markt. Im Gegensatz zum alten Kontrollfeld besteht nun die Möglichkeit, sogenannte CPX-Module nachzuladen. Es war nur eine Frage der Zeit, bis sich PD-Programmierer dieser Aufgabe widmeten ...

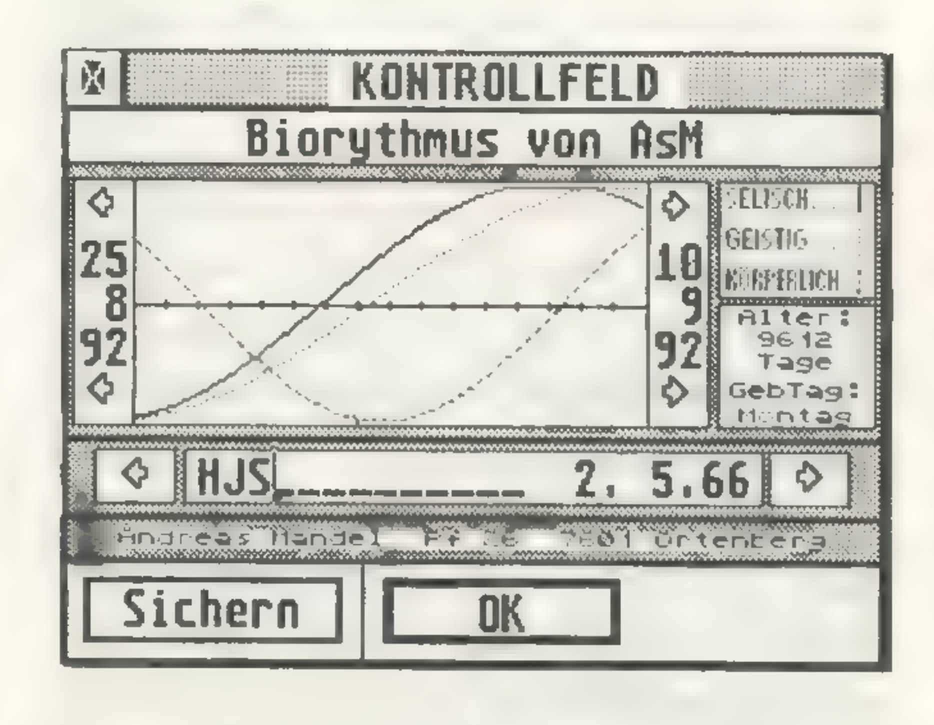
Gleich zwei Sammlungen von CPX-Modulen sollen in diesem Bericht kurz vorgestellt werden: Eine, die sich mehr um den Anwender kümmert (Disk S506) und eine weitere für Programmier und allgemein technisch Interessierte (Disk S521). Außerdem haben wir CPX-Spool, einen Spooler, der mit Hilfe eines CPX-Moduls konfiguriert wird, getestet.

Stürzen wir uns zunächst auf die Sammlung von Disk S506, die mit zwölf Modulen relativ umfangreich ausfällt. Aus diesem Grund seien hier nur die interessantesten Vertreter vorgestellt: Gleich ins Auge springt ein Modul namens Format, das eine Diskette im Hintergrund formatieren kann. Die ansonsten anfallende Wartezeit für diesen Vorgang kann somit sinnvoll genutzt werden, indem zum Beispiel ein Text erfaßt wird. Leider macht aber gerade dieses Modul Probleme mit TOS 2.06. Auf baldige Nachbesserung durch den Autor ist zu hoffen, denn diese Idee erfüllt sicherlich den Wunsch einer Vielzahl von Anwendern.

Diese können sich jedoch derweil die Zeit mit den Spiele-Modulen Mastermind, Number und Solitaer vertreiben: Bei ersterem geht es darum, Buchstabenfolgen, die der Rechner vorgibt, mit möglichst wenig Hinweisen zu erraten. Das zweite Modul ist das altbekannte vier mal vier Felder große Verschiebe-Puzzle, das so manchen schon in Kinderjahren zum Wahnsinn brachte. Allesamt sind diese Spiele zwar nicht sehr aufwendig grafisch umgesetzt, aber als Beinahe-Klassiker ein Muß für jeden ernsthaften CPX-Modul-Spielefanatiker. Um noch eins oben draufzusetzen, befindet sich quasi als Zugabe eine Horrorversion des Schiebepuzzles auf der Diskette.

Viel Schnick-Schnack

Das Modul Monolupe ermöglicht es im wahrsten Sinne des Wortes, den Bildschirm einmal näher unter die Lupe zu nehmen. Dafür stehen verschiedene Vergrößerungsstufen bereit. Leider ist der gezeigte Ausschnitt relativ klein, so daß sinnvolle Anwendungen schwierig zu finden sein dürften. Aber ein netter Gag ist



KONTROLLFELD
COOKIES
Max:16 Used:11 Free: 4
_CPU $00000000
_VDO $00010000
_MCH $00010000
_SWI $000000ff
OK

das Modul allemal, kann man doch zum Beispiel den Icons des Desktops näher 'auf die Pixel rücken' und sich so Anregungen für eigene Designs holen.

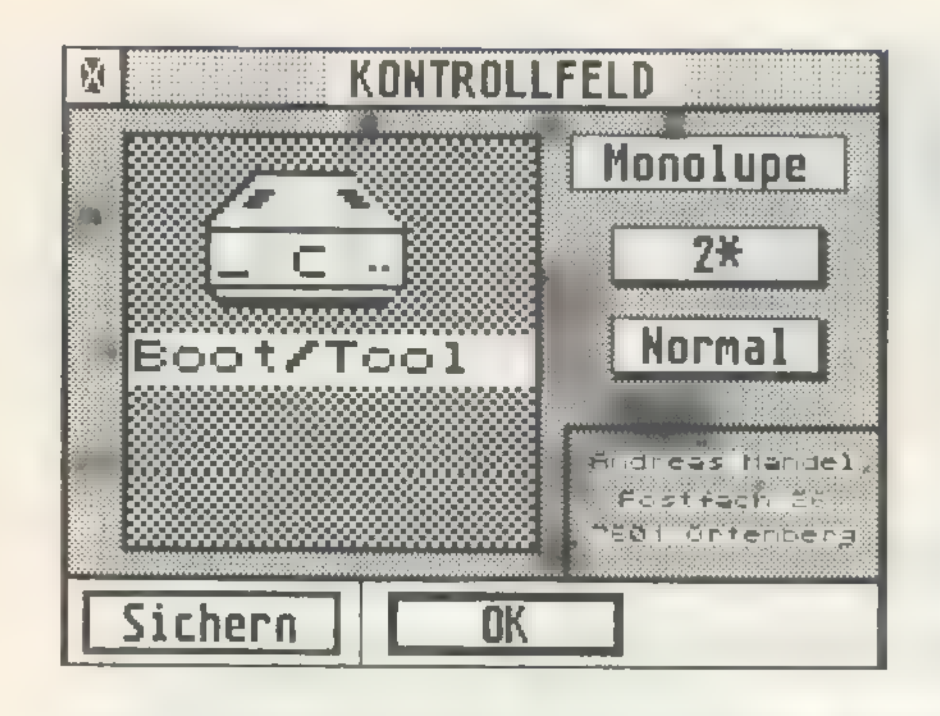
Teleinx ist ein kleines Telefonverzeichnis für alle, die es nicht lassen können, bei laufendem Rechner am Hörer zu hängen. Früher leistete diese Aufgabe ein Notizbuch (viele Leser erinnern sich vielleicht noch an diese archaischen Zeiten), heute schonen wir den Regenwald und erfassen unsere Telefonnummern elektronisch. Das Modul ist sehr flexibel und hat schon fast Datenbank-Qualitäten. Das zugehörige Verzeichnis wird leider nur angezeigt und muß mit einem externen Editor erstellt werden, aber dies stellt sicherlich kein allzu großes Problem dar. Eine Beispieldatei mit einigen interessanten Nummern prominenter Persönlichkeiten wird gleich mitgeliefert. Sollten die Nummern stimmen, ist allein dies schon Grund genug, sich die Sammlung sofort zu besorgen – wer würde nicht mal gerne mit Ronald Reagan telefonieren?

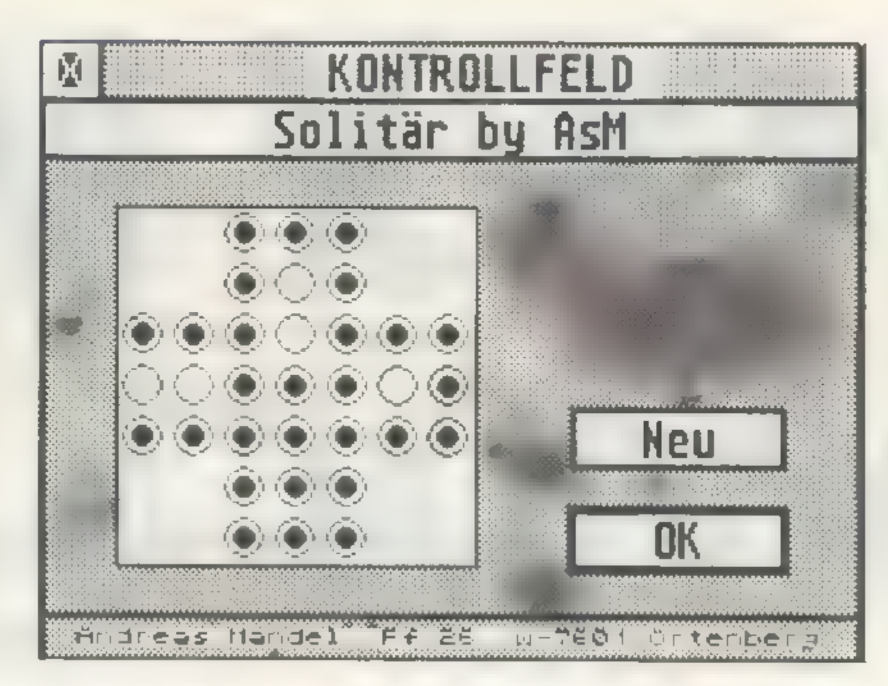
Grafisch am besten gelungen ist das Biorhythmus-Modul, das nach Eingabe des Geburtsdatums dem geneigten Benutzer verrät, wie es um seinen aktuellen seelischen, psychischen und physischen Zustand bestellt ist. Meine abschließende Wertung: Eine Sammlung, die Spaß macht und die Farbe in den grauen Kontrollfeld-Alltag bringt.

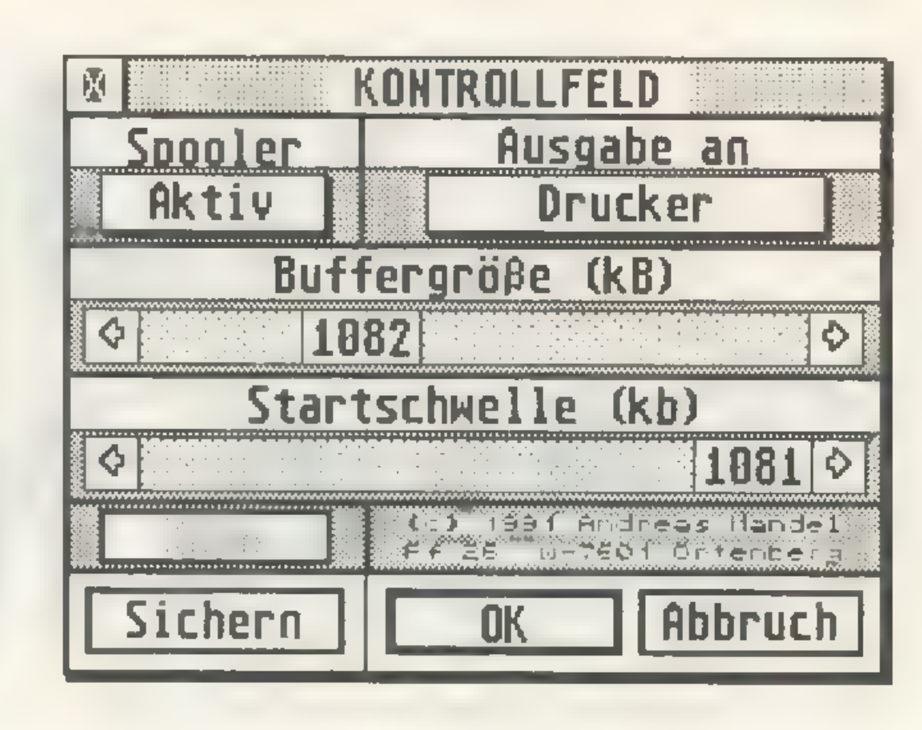
CPX-Sammlungen, die Zweite

Mit vier Modulen etwas knapper, aber nicht weniger praktisch gibt sich die CPX-Modul-Sammlung auf Disk S521: ConfNVDI erlaubt es, das etwas lästige Konfigurations-Accessory für BELAs Softwareblitter NVDI 1.04 ein für allemal von der Festplatte zu verbannen und stattdessen die anfallenden Einstellungen über das neue Kontrollfeld zu tätigen.

War das eben vorgestellte Modul nur für Besitzer von NVDI interessant, so können von FileInfo wieder alle ST/TT-Besitzer profitieren: Auf einfache Art und Weise ist es damit möglich, Änderungen an Dateien vorzunehmen. So kann zum Beispiel das FASTLOAD-Bit gesetzt werden, was sonst nur mit einem etwas unkonfortablem Utility zu machen ist.







Das CPX-Modul System greift dem gestreßten Programmierer unter die Arme, der mal wieder nicht weiß, welcher Interrupt-Vektor welche Nummer hat oder wo die Systemvariablen denn nun genau zu finden sind. Während der Entwicklung von Programmen ist dies eine wirklich sinnvolle Hilfe. Cookies schließlich gibt Aufschluß über den derzeit installierten Cookie-Jar und seinen Inhalt.

Alles in allem kann auch diese Sammlung den Benutzern des neuen Kontrollfeldes wärmstens empfohlen werden. Die Module liefen ohne die geringsten Probleme mit allen getesteten Rechner-Konfigurationen.

CPX-Spool

Es ist schon ein Kreuz für den Nicht-Laserdrucker-Besitzer: Meist ist der interne Druckerpuffer des Druckers viel zu klein, um eine schnelle Übertragung der Daten an den Drucker zu ermöglichen. Besonders kritisch wird es dann, wenn man Dokumente in Form von Grafikdaten an den Drucker schickt. Software-mäßige Spooler beheben die Wartezeit auf den Ausdruck, indem sie sich einen Teil des Arbeitsspeichers reservieren, die Druckdaten dort zwischenlagern und dann im Hintergrund ausdrucken.

CPX-Spool soll genau diese Aufgabe erfüllen. Wie der Name schon vermuten läßt, handelt es sich dabei um ein Modul für das neue Kontrollfeld des ATARI STE bzw. TT. Mit der Einführung von TOS 2.06 für Rechner der ST-Reihe ist das Kontrollfeld nun für alle Anwender benutzbar, so daß dem Einsatz von CPX-Spool nichts im Wege steht.

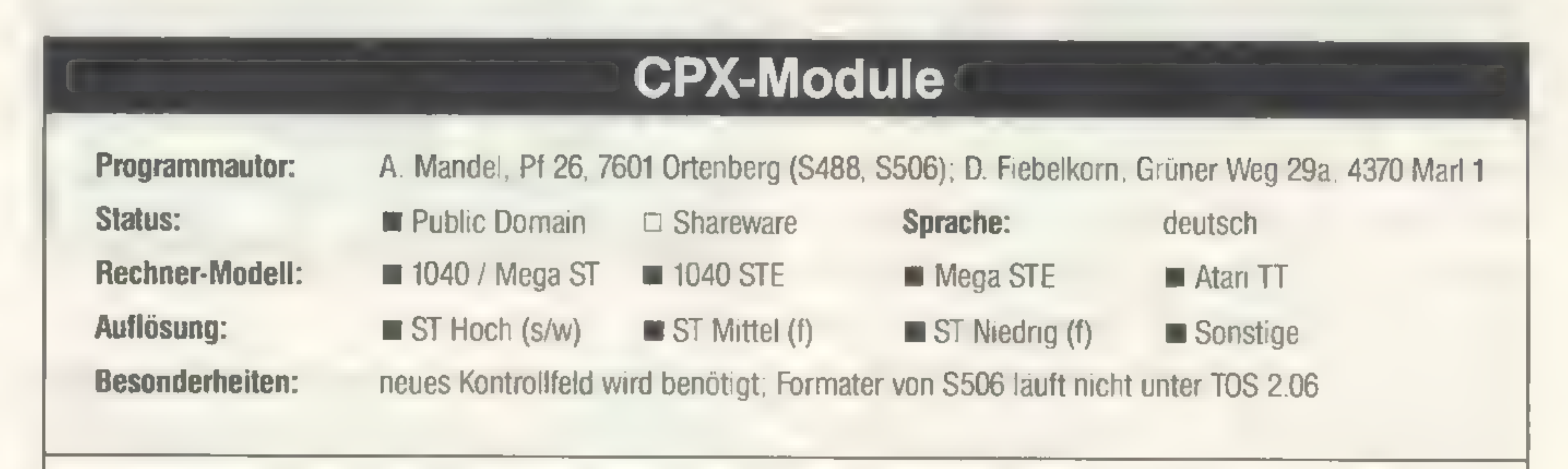
CPX-Spool besteht aus dem eigentlichen Spooler, einem kleinen Programm, das in den AUTO-Ordner zu kopieren ist, und dem CPX-Modul selbst, mit dem die vielfältigen Parameter des Spoolers einstellbar sind. Diese Parameter sind verschiedener Art: Die Ausgabe des Spoolers kann auf einen Drucker oder auf eine Datei umgeleitet werden. Zu Testzwecken kann man sie auch ins Leere schicken. Weitere Parameter sind die Größe des Spooler-Puffers und verschiedene Schwellenparameter, mit denen die Spooler-Ausgabe optimiert werden kan.

CPX-Spool hängt sich tief ins Betriebssystem und fängt dort jegliche Ausgaben an den Drucker ab. Leider umgehen viele Textverarbeitungen die relativ langsamen Betriebssystem-Funkionen und steuern den Drucker direkt an. In solchen Fällen kann CPX-Spool leider keine Hilfe leisten. Jedoch besteht in vielen dieser Textverarbeitungsprogramme die Möglichkeit, die Druckerausgabe auch über das BIOS abzuwickeln. In diesem Fall steht dem Einsatz von CPX-Spool nichts im Wege.

Betriebssicherheit

Alles in allem kann man CPX-Spool den Benutzern von TOS-Versionen ab 2.0x nur ans Herz legen. Während des gesamten Tests lief das Programm ohne Probleme und machte dem Ausdruck über das Betriebssystem deutlich Beine. Gibt man hauptsächlich Textdateien auf dem Drukker aus, kommt man mit einem Megabyte freien Speichers gut zurecht, werden Grafikdaten versendet, sollte man etwas mehr Hauptspeicher zur Verfügung haben, um mit dem Modul sinnvoll arbeiten zu können.

Die mitgelieferte Dokumentation ist als vorbildlich zu bezeichnen und beinhaltet neben einem reinen ASCII-File auch ein optisch besseres TeX-File nebst zugehöriger DVI-Datei. hs/cs



CPX-Module

Programmautor:	A. Mandel, Pf 26, 7601 Ortenberg (S488, S506); D. Fiebelkorn, Grüner Weg 29a, 4370 Marl 1			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	■ ST Mittel (f)	■ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	neues Kontrollfeld wird benötigt; Formater von S506 läuft nicht unter TOS 2.06			

Disk S488

Attrio: Macht das Setzen von Dateiattributen einfacher. **Konv_RSC:** Wandelt RSC-Dateien in Assembler-Quelltext. **Send_To:** Schickt Strings an die serielle oder parallele Schnittstelle. (S, s/w) **Speitest:** Testet den RAM-Speicher (s/w) **Spool_CPX:** Spooler mit Ausgabeumlenkung und terminiertem Druckbeginn. **DiskView:** Disketten- und Festplattentool als Accessory (S, s/w)

Disk S506

Finanz: Ein elektronisches Kassenbuch für die private Haushaltskasse. (s/w) **Hypertext:** Intelligentes Textsystem. (s/w) **Rechnung:** Zum Erstellen von Rechnungen für kleine Handwerksbetriebe (S) **CPX-Module:** Programmsammlung für das neue X Control von Atari. **Fix-Fax:** Erzeugt eine Titelseite für eine Telefax-Nachricht.

Disk S521

8/16 MHz: Automatisches Setzen der Taktfrequenz auf 16 MHz für Mega STE. **Barcode:** Zum Erzeugen und Ausdrucken von Barcodes. (S) **CPX:** Neue CPX-Module für XControl: Cookie, ConvNVDI, FileInfo und System. **Fix GDOS:** Beseitigt das Problem mit unerlaubten VDI-Aufrufen. **Mem-Show:** Zeigt ständig den freien RAM-Speicher des Rechners an. **Opaque Icons:** Weitere Icons für Opaque. **BaSchon:** Ein Bildschirmschoner für Anwender von AT- und PC-Speed. (s/w)

Mouse Boot

Es gibt sie wie Sand am Meer: die Bootselektoren. In Rudeln überschwemmen sie die PD-Serien auf dem Atari. Und fast jeder hat etwas Besonderes zu bieten. Und besonders dieser eine, den wir Ihnen heute vorstellen möchten: Mouse Boot.

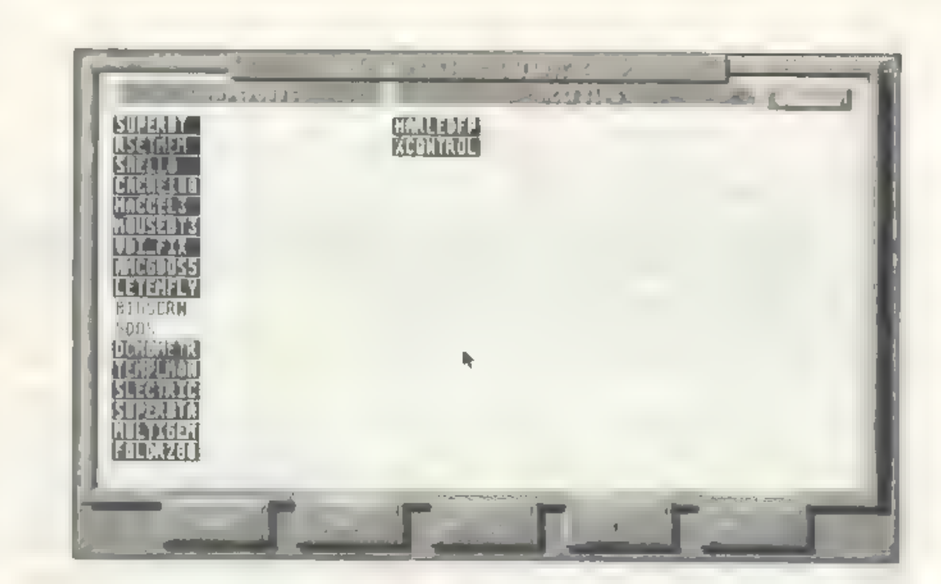
Das Besondere an Mouse Boot läßt schon der Name erahnen: Das Programm arbeitet mit voller Maussteuerung, was für einen Bootselektor eher untypisch ist. Dies ist insofern noch bemerkenswerter, da das Programm Nutzen aus den Fähigkeiten des VDI zieht, obwohl dies zu diesem Zeitpunkt noch nicht aktiv ist. Daher kommt es auch mit einem Großbildschirm zurecht. Nachteile bei diesem Verfahren konnte ich bisher nicht feststellen, der Rechner läuft weiterhin auch unter MultiGEM stabil.

Das Programm selbst ist komplett in C geschrieben und ähnelt in seinem Aussehen dem Amiga unter Kickstart 2.0: Knöpfe und Dialogboxen wirken dreidimensional, fast greifbar. Ansonsten reagiert das gesamte System fast wie GEM, so daß trotz der neuen Oberfläche die Benutzung nicht durch 'neuartige' Konzepte gestört wird.

Dateischiebereien

Neben der Möglichkeit, alles per Maus zu bedienen, bietet Mouse Boot so ziemlich alles, was auch andere Bootselektoren bieten: Es können Programme im AUTO-Ordner, Accessories, DESKTOP.INF-Dateien und GDOS-Assign-Dateien an- und ausgeschaltet werden. Weiter gibt es die Möglichkeit, zwei benutzerspezifische Dateitypen zu erzeugen, um beispielsweise auch die Infodateien aus Mouse Boot umschalten zu können. Leider bieten sich hier dem Anwender nicht so viele Möglichkeiten, wie man es von SuperBoot 7.0 gewohnt ist. Vor allem wird beim Umkonfigurieren von Infodateien nur das Kopieren der Dateien aus dem MOUSEBT-Ordner unterstützt. Ein simples Umbenennen ist nur bei Programmen und Accessories möglich.

Dafür bietet Mouse Boot eine Möglichkeit, die bisher nur von SuperBoot bekannt war: Stellen Sie sich vor, Sie besitzen zwei Grundkonfigurationen, eine für den Großbildschirm und eine für eine normale Auflösung. Da kann es sich leicht als lästig erweisen, den gesamten Bildschirm zu durchsuchen, welche Dateien jetzt nun wieder an- und welche ausgeschaltet werden müssen. Daher kann Mouse Boot alle Selektionen als 'Presets' abspeichern, so daß eine komplette Konfiguration aller Bootprogramme und Dateien für einen bestimmten Zweck



jederzeit per Mausklick abrufbar ist. Einzige Beschränkung ist, daß pro Preset höchstens vierzig Programme, Accessories etc. aktiv sein dürfen, was aber für eine normale Konfiguration mehr als ausreichend sein sollte.

Um den Bootvorgang etwas interessanter zu gestalten, liegen Mouse Boot zwei kleine Programme bei, mit denen es möglich ist, ein Begrüßungsbild anzeigen und eine Melodie abspielen zu lassen. Leider werden nur Bilder im Degas-Format und Melodien des Programmes 'Quartet' unterstützt, so daß diese Fähigkeiten nur eingeschränkt nutzbar sind.

Q.E.D.

Mouse-Boot ist ein sehr guter Bootselektor, der durch die Möglichkeit zur vollständigen Mausbedienung und die Verwendung von 'Presets' besticht. Es stellt eine einfach zu bedienende Alternative zu SuperBoot 7.0 dar, obwohl der Konkurrent eindeutig mit mehr Möglichkeiten und höherer Flexibilität aufwartet. Sehr positiv für Mouse-Boot ist aber auch die Tatsache, daß zum Ändern von 'Presets' und anderen Programmparameter kein separates Programm, ein Boot-Construction-Set, benötigt wird. Für welchen der beiden Bootselektoren die Entscheidung des Anwenders fällt, hängt wohl vor allem davon ab, welche Möglichkeiten benötigt werden und wie komfortabel die Bedienung gewünscht wird. In punkto Flexibilität liegt SuperBoot eindeutig vorne, die komfortable Bedienung ist aber genauso eindeutig die Sache von Mouse-Boot. eb/cs

Mouse Boot V.3D

Programmautor:	Scott R. Lemmon, 2121 Gillis St., Palatka FL. 32177, USA			
Status:	□ Public Domain	■ Shareware	**Sprache:**	englisch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	■ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk V471

Mouse Boot 3D: Bootselektor mit GEM-ähnlicher Benutzeroberfläche **JumpSTART:** Einfache Benutzeroberfläche, mit der man sich drei Startmenüs erstellen kann **PinHead:** Setzt das Fastload-Flag und beschleunigt damit das Ladem von Programmen **Revenge of the Mutant Camels:** Es gilt auf alles zu schießen, was sich bewegt. Ein rasantes Arcade-Action-Game mit guten Grafiken und vielen Sound-Effekten. (f, S) **Rayverter:** Ein Konvertierungsprogramm, das GFA-Raytrace-Dateien in Spectrum 512 Bilder wandelt. (f, S) **ST UNARJ:** Utility zum Extrahieren und Auflisten von ARJ-Archiv-Dateien.

MultiFont

Von der Konzeption her kann GEM mit verschiedenen Zeichensätzen arbeiten. Leider hat sich Atari entschieden, den Teil des VDI, der dies leisten soll, das GDOS also, aus dem Betriebssystem auszulagern und als externes Programm auszuliefern. Aus dieser Tatsache resultieren mannigfaltige Probleme ...

Abhilfe schafft das Accessory MultiFont hier auf zwei Arten: Zum einen können auch ohne GDOS verschiedene Schriften installiert werden, zum anderen ist diese Installation äußerst einfach. Ist darüber hinaus GDOS installiert, so können Zeichensätze auch über den normalen Weg nachgeladen werden. Per einfachem Mausklick können alle nicht-proportionalen Zeichensätze als Systemfont benutzt werden; dies schließt auch Ausgaben über BIOS und GEMDOS ein. Abbildung 1 zeigt, auf welch einfache Art und Weise mittels eines neuen Systemfonts dem Desktop ein neuer Look verpaßt werden kann. Die geladenen Zeichensätze können ebenso allen anderen Applikationen zur Verfügung gestellt werden.

Mitgeliefert werden diverse Schriften in verschiedenen Formaten. MultiFont versteht sowohl das Standard GEM-Format als auch das IMAGE-Format für Zeichensätze, die durch geeignete Zeichensatz-Editoren auch selbst erzeugt werden können. Zu den beiliegenden Zeichensätzen gehören neben den beliebten Macintosh-Schriften auch Varianten anderer gängiger Zeichensatzfamilien wie z.B. Swiss. Die geladenen Zeichensätze können in verschiedenen Darstellungen begutachtet (fett, kursiv etc.) und auch in der Größe variiert werden; ein Testtext ist hierzu immer sichtbar.

Die Keks-Connection

Die Installation gestaltet sich denkbar einfach und besteht aus zwei Schritten: Erst muß das Programm MFNTINST.PRG in den AUTO-Ordner, danach das Accessory MULTIFON zu den anderen Accessories kopiert werden. Beim Hochfahren des Systems installiert MFNTINST – falls erforderlich – einen Cookie-Jar und trägt dort seinen Cookie ein. Über diesen Cookie, dessen Wert auf eine Struktur im Speicher verweist, können auch andere Applikationen mit MultiFont kommunizieren und so an der gesteigerten Zeichensatz-Vielfalt teilhaben. Hier ergeben sich einige interessante Möglichkeiten für Programmierer. In der Voll-Version dieses Programmes, die für DM 25,- beim Autor erhältlich ist, können auch AES-Nachrichten einschließlich des AV-Protokolls der GEMINI-Shell benutzt werden.

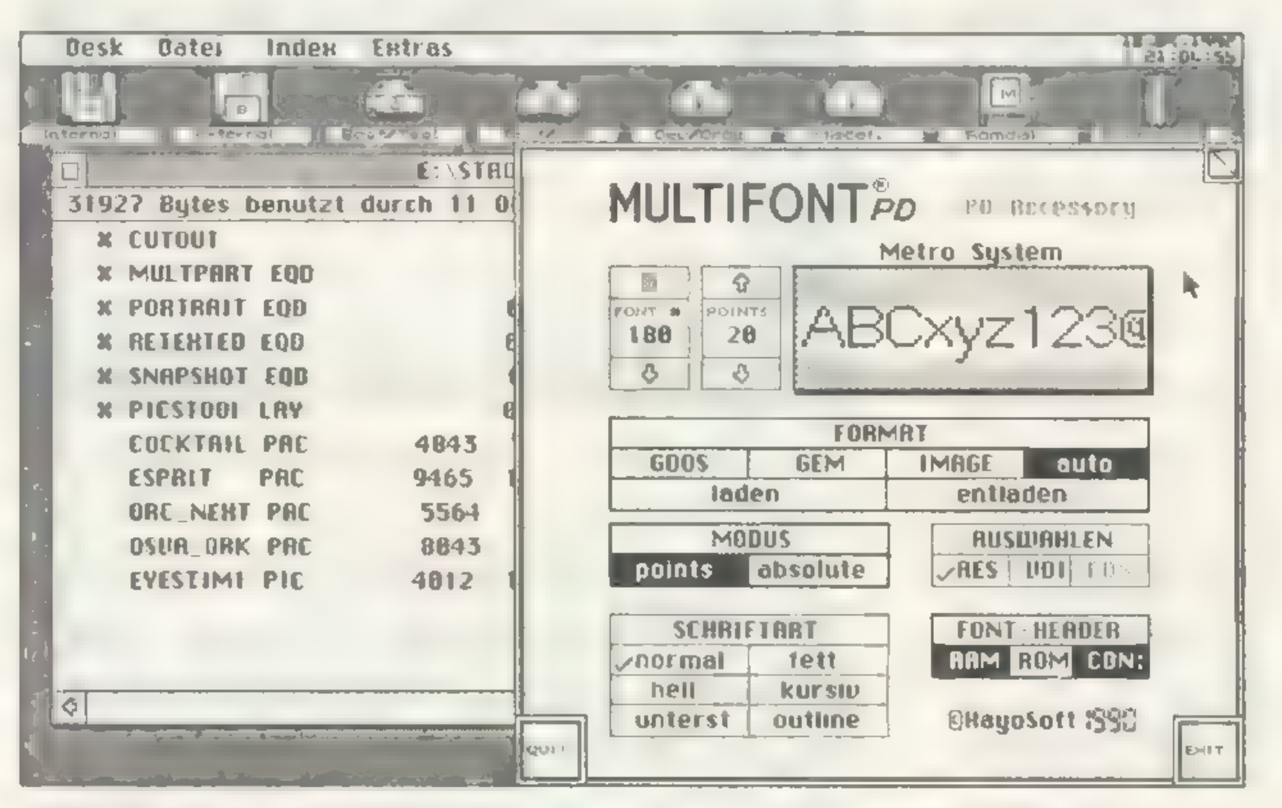


Abb. 1: Der Desktop im neuen Gewand: MultiFont macht's möglich.

Appetit auf mehr

Den Spaß an MultiFont trübt einzig und allein die als unvollständig zu bezeichnende Dokumentation: Für Anfänger ist diese mehr als ungeeignet. Glücklicherweise ist das Programm intuitiv zu bedienen, so daß der Anwender sich trotzdem von den Fähigkeiten von MultiFont überzeugen kann. MultiFont ist in diesem Sinne fast schon eine Art Appetithappen auf die Vollversion, die mit einer genaueren Anleitung aufwartet und nebenbei auch noch – wie GDOS – beim Systemstart Zeichensätze über eine spezielle Installationsdatei einladen kann.

Den Programmierern unter den Lesern drängt sich jetzt wahrscheinlich die Frage auf, auf welche Art und Weise MultiFont in das Betriebssystem eingreift. Sicherlich erfolgt dies ohne installiertes GDOS nicht auf im Sinne von Atari legalen Wegen. Bei zukünftigen TOS-Versionen ist somit mit Inkompatibilitäten zu rechnen. Einstweilen und für alle Benutzer allgemein verfügbarer Atari-Betriebssysteme ist MultiFont aber sicher eine interessante Anwendung und wird noch einige Zeit gute Dienste leisten. ow/cs

MultiFont

Programmautor:	Hayo Schmidt, Grotiusweg 1, 2000 Hamburg 55			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	■ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk S458

HPLG-Treiber: Ein VDI-Treiber zur Ansteuerung von Plottern unter GDOS. **Multifont:** Installieren von Fonts, auch getrennt für AES, VDI und Console.

Makedisk

Makedisk ist primär ein Formatierprogramm. Um dieses herum wurden jedoch eine ganze Reihe sinnvoller Routinen speziell zur Behandlung des Bootsektors implementiert, so daß man Makedisk besser als Programm zur Erstellung von Bootdisketten bezeichnet.

Makedisk kann sowohl als Accessory als auch als Programm benutzt werden. Es ist voll GEM-konform programmiert, benutzt ein vollwertiges Fenster und Pulldown-Menüs und paßt sich an alle Bildschirmauflösungen an; auch auf dem Atari TT ist Makedisk gut aufgehoben.

Im Hintergrund

Das Formatieren erledigt MakeDisk in Laufwerk A oder B im ein- oder zweiseitigen Format; das einzige unterstützte Format ist das übliche 9-Sektor-Format, das zu einer Kapazität von ca. 720 KByte führt. Clou bei der Sache ist die Fähigkeit, das Formatieren im Hintergrund ablaufen zu lassen. Hierfür lassen sich 20, 40 oder 60 Prozent der Prozessorzeit reservieren. Bei 60 % wird der Programmablauf allerdings so stark gebremst, daß ein vernünftiges Weiterarbeiten nur schwer möglich erscheint. Die Formatierung wird rückwärts ausgeführt, so daß die FAT und der Bootsektor erst zuletzt gelöscht werden. Erzeugt wird übrigens ein spiralisiertes Format, das den Lesevorgang später beschleunigt.

Mit System

Nach dem Formatieren können in einem Arbeitsgang sogenannte Systemdateien auf die frisch formatierte Diskette kopiert werden. Wer schon mit MS-DOS gearbeitet hat, weiß, was damit gemeint ist. Bei MakeDisk kann man statt der bei MS-DOS vorgegebenen Systemdateien auch beliebige andere Dateien auswählen (maximal neun werden in eine Liste eingetragen), die man gerne auf der neuen Diskette sehen möchte (DESKTOP.INF etc).

Das meiste des oben gesagten gilt auch für das Löschen einer Diskette. Hierbei wird die Diskette nicht neu formatiert, es werden lediglich die auf der Diskette befindlichen Dateien gelöscht. Nun kann es passieren, daß die Diskette fehlerhaft ist und dieser Fehler bereits in die FAT eingetragen wurde. Die meisten Programme gleicher Art gehen nun über diese Markierungen einfach hinweg, löschen die FAT komplett und damit auch die Fehlereinträge. Nicht so Makedisk: Fehlerhafte Cluster werden weiterhin markiert und sind somit für den Benutzer auch in Zukunft kein Ärgernis mehr.

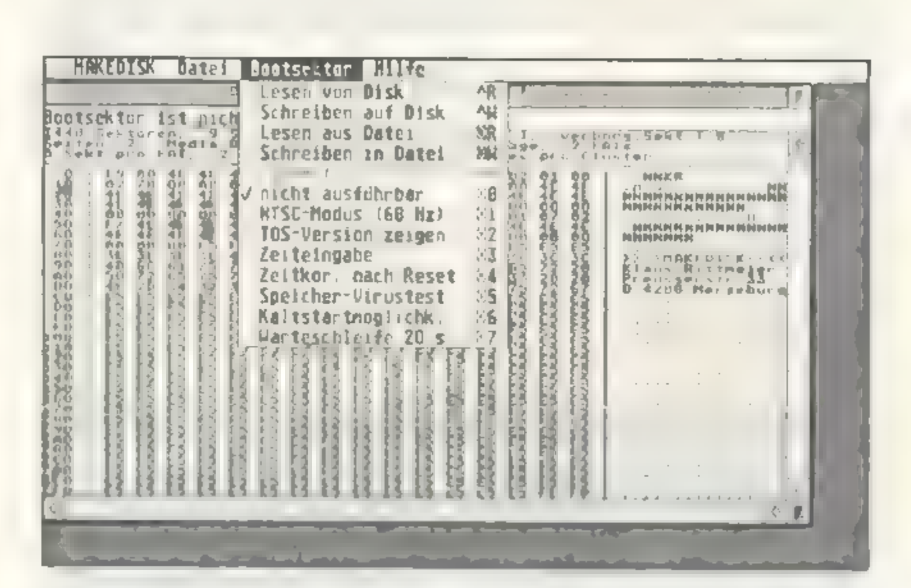


Abb. 1: Makedisk verfügt über eine saubere GEM-Oberfläche.

Jede formatierte Diskette kann mit einem beliebigen Bootsektor versehen werden. Dieser kann von einer Diskette oder aus einer Datei eingelesen und umgekehrt auf eine Diskette oder in eine Datei geschrieben werden. Der Bootsektor wird in einem Fenster komplett sowohl im Hexadezimal-Format als auch in ASCII dargestellt.

Es ist nun möglich, einen Bootsektor als nicht ausführbar oder als ausführbar zu kennzeichnen. Im zweiten Fall können im Sektor kleine Programme untergebracht werden, die bei jedem Bootvorgang mit gestartet werden. Makedisk bietet hierfür sieben Boot-Routinen an, die auch untereinander mischbar sind. Allerdings ist aufgrund des beschränkten Platzangebots nicht jede Kombination möglich. Es kann die Bildwechselfrequenz von 50 auf 60 Hz erhöht und eine Bootsektorerkennung implementiert werden. Eine Pufferung sorgt dafür, daß eine einmal eingestellte Uhrzeit bei einem Reset nicht wieder vergessen wird. Eine spezielle Routine ermöglicht einen Kaltstart auf Tastendruck und sorgt für eine 20-Sekunden-Warte-Schleife. Außerdem können die benutzte TOS-Version und das Datum eingeblendet werden.

Fazit

MakeDisk ist ein sauber programmiertes Utility, um Disketten im Hintergrund zu formatieren und mit beliebigen Bootsektoren zu versehen. Für alle Atari-Anwender, die dem Bootsektor eine sinnvolle Funktion geben wollen, ohne selbst in die Programmierung einzusteigen, ist MakeDisk ein echter Geheimtip. ep/cs

Makedisk V2.52

Programmautor:	Klaus Rittmeier, Preusserstr. 33, O-4200 Merseburg			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	■ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk S529

Backex: Mit diesem Programm durchsuchen Sie Ihre Festplatte nach Extensions wie BAK oder DUP, die Sie anschließend löschen können. (S) **Botafogo:** Eine einfache Oberfläche für GFA-Basic-Programmierer. (s/w) **Deskjet:** Für den HP Deskjet 500 kommt mit Deskjet ein einfacher Treiber für 1st WordPlus, der aber leider keinen Grafikdruck beherrscht. **Dootoicn:** Zum Umwandeln von Pixelbildern in ein für Resource Construction Sets lesbares ICN-Format. **Makedisk 2.52:** Ein Programm zum Erstellen von ausführbaren Bootsektoren. **MIDI 8031:** Die zu der Artikelserie 'Mikro-Controller' aus der ST Computer gehörenden Beispielprogramme.

Format 3.2

Das Formatieren von Disketten ist eine langwierige Angelegenheit. Praktisch wäre es, wenn man diesen Vorgang in den Hintergrund legen und währenddessen an anderer Stelle weiterarbeiten könnte. Genau das ist mit FORMAT 3.2 möglich.

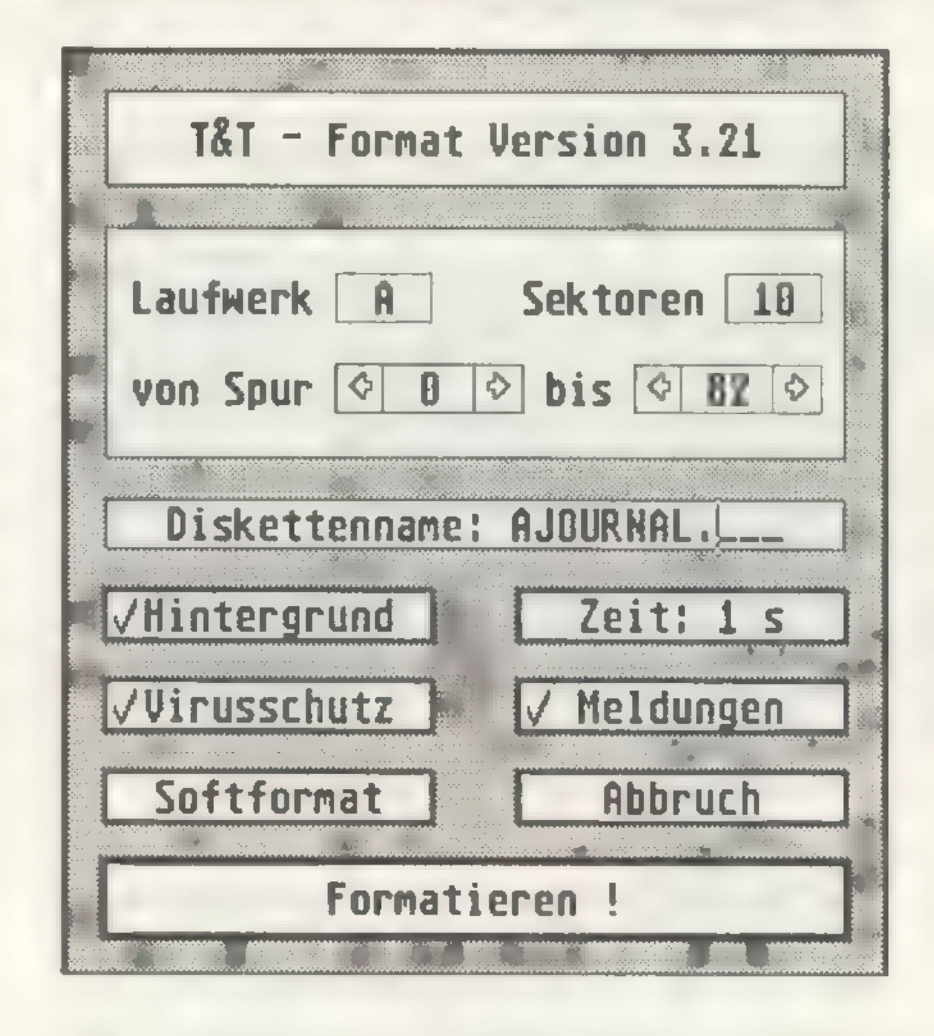
FORMAT 3.2 läuft sowohl als Accessory als auch als Programm, wobei man die Multitasking-Fähigkeiten nur im Accessory-Modus ausnutzen kann. Das Programm gibt sich mit ca. 10 KByte Speicher zufrieden und kann daher ohne Gewissensbisse auch als Accessory installiert sein. Nach dem Aufrufen des Programms gelangt man in einen Dialog, in dem man die verschiedenen Einstellungen trifft. Neben der Wahl des Laufwerks kann man noch die Anzahl der Sektoren und den Start- und den End-Track angeben. FORMAT 3.2 unterstützt dabei Formate bis zu 84 Tracks mit bis zu 10 Sektoren.

Das Programm bietet ferner die Möglichkeit, eine Diskette gegen Viren zu schützen. Dabei wird ein spezieller Bootsektor geschrieben, der nach dem Booten eine Meldung ausgibt.

Hintergrundgedanken

Damit das Programm auch im Hintergrund läuft, muß man die Option 'Hintergrund' aktivieren. Dabei kann man zusätzlich angeben, in welchen Zeitabständen eine Spur formatiert werden soll, Werte von einer bis fünf Sekunden sind hier einstellbar. Bei einem Wert von einer Sekunde sind sehr oft Verzögerungen bei der weiteren Benutzung des Computers zu spüren, dafür ist der Formatiervorgang auch schneller beendet. Man sollte hier etwas experimentieren.

FORMAT 3.2 formatiert rückwärts, beginnt also mit der höchsten Spur und endet bei Spur Null. Das hat den Vorteil, daß man hier noch die 'Notbremse' ziehen kann, ohne gleich den ganzen Disketteninhalt zu verlieren. Bei der umgekehrten Richtung würden zuerst die ganz wichtigen Daten wie Bootsektor, FAT und Root-Directory überschrieben, womit der Datenverlust 'perfekt' wäre. Wenn das Programm im Hintergrund arbeitet, kann man es über die Accessory-Leiste und eine Sicherheitsabfrage abbrechen. Wird nicht im Hintergrund formatiert, so kann der Vorgang jederzeit mit der rechten Maustaste beendet werden.



Oftmals ist eine Diskette bereits formatiert und soll einfach nur gelöscht werden. Über den Menüpunkt 'Softformat' läßt sich auch dies bewerkstelligen. Dabei werden jedoch alte, defekte Sektoren nicht wieder als solche markiert, so daß diese Funktion nur bei fehlerfreien Disketten benutzt werden sollte.

Als besonderes Bonbon beinhaltet FORMAT 3.2 eine Schnittstelle für Programmierer. Will man in eigenen Programmen keine Formatierroutine integrieren, so kann man über die AES-Message-Pipe eine Nachricht an das Accessory senden. Dabei kann man alle Optionen angeben, die man auch im Hauptdialog einstellen kann. Leider ist die Wahl der Message-Nummern etwas mißlungen, da diese reserviert sind und bei MultiTOS auch schon verwendet werden.

Fazit

FORMAT 3.2 ist ein äußerst praktisches und sicheres Programm. Beispielsweise läßt es sich beim Formatieren im Hintergrund nicht durch versehentliche Disk-Zugriffe irritieren. Auch die Idee der Programmierschnittstelle ist sehr gut, nur müßten die Nachrichtennummern noch geändert werden, um Konflikten vorzubeugen. os/cs

T&T Format 3.21

Programmautor:	Th. Fürbringer, Egerstr. 40, 8594 Arzberg und Th. Leitner, Hussengutstr. 73, 8580 Bayreuth			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	■ ST Mittel (f)	■ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk S322

ABC: Programm zur Erkennung von Linkviren. **Directory Analyser:** Programm zum Ändern des Directories einer Diskette. (s/w) **DiskUtil:** Programm und Accessory, um Disketten zu formatieren. Dateien zu löschen und Fehler auf Disketten zu suchen. **F-Edit:** Leistungsfähiger Datei- und Speichermonitor, der resident im Speicher gehalten werden kann. **Format:** Ein Formatierprogramm mit besonderen Fähigkeiten. Läuft als Programm und Accessory (einfaches Umbenennen genügt). Läuft auf allen TOS-Versionen und in allen Auflösungen. **Megaform:** Leistungsfähiges Kopier- und Formatierprogramm. **MS-DOS-Trans:** Dieses Programm kopiert und formatiert MS-DOS-Disketten, so daß sie wirklich auf MS-DOS-Rechnern lesbar sind



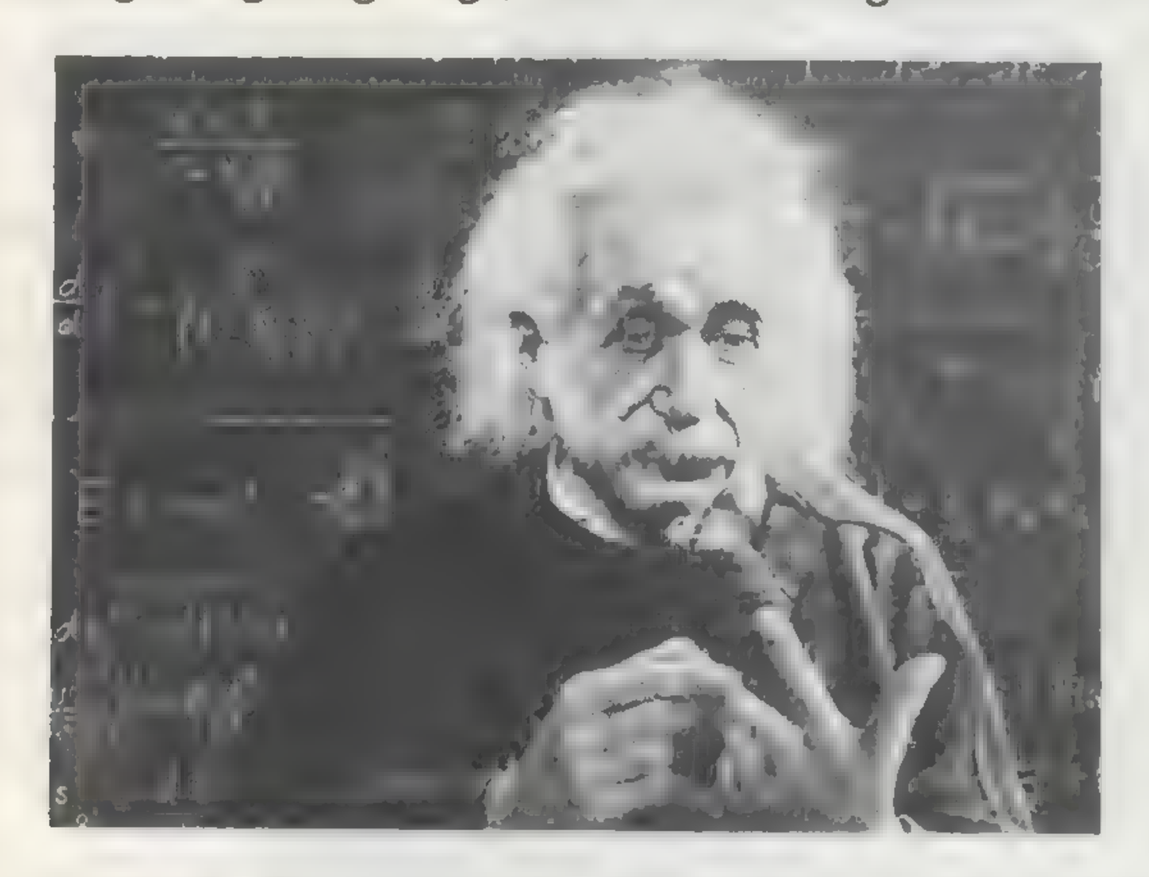
Atari Journal
Die Fachzeitschrift für Atari ST und TT
Aktuell
Interessant
Verständlich
ATARI Journal
Die Fachzeitschrift für ATARI ST und TT
ATARI JOURNAL 9'92
Exklusiv
Brandneue Details zum Falcon/030
Marktübersicht
Software
X-ACT, Interface, CONNECT, NeuroNet, Formel-K
Hardware

SOFTWARE-BESTSELLER

Mathe Star

Mathematiksoftware für die 5. bis 10. Klasse

Das Programm wurde von einem Schüler in Zusammenarbeit mit dessen Vater, einem Mathematiklehrer entwickelt. Es ist sehr an der Schulpraxis orientiert und doch einfach in der Bedienung. Besonderen Wert wurde bei der Entwicklung auf die verständliche Darstellung des Lösungsweges gelegt, der auch dargestellt wird.



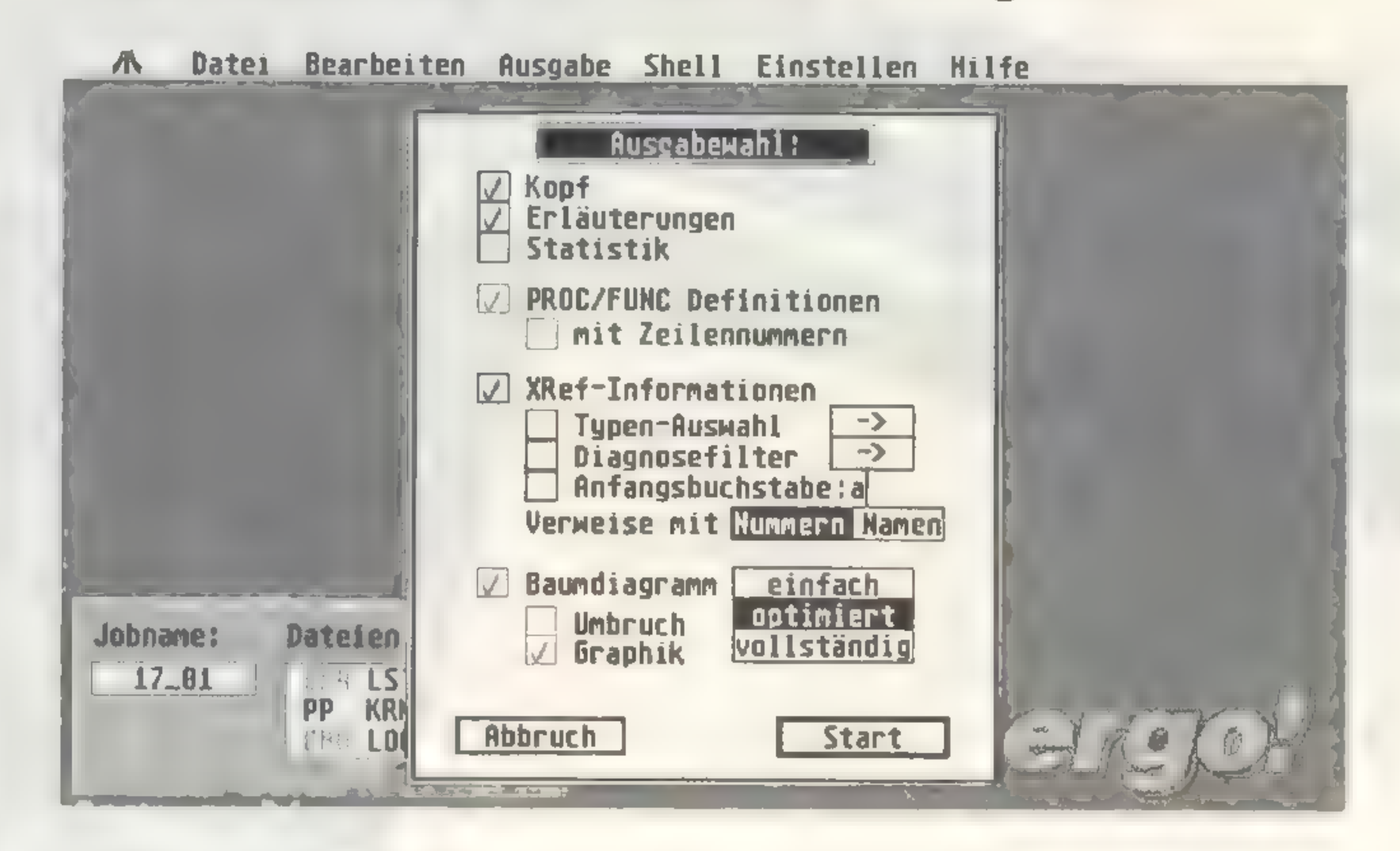
- Umfaßt die 4 Grundrechenarten, sowie Potenzieren, Radizieren, Logarithmus und Bruchrechnen
- Lösen von linearen Gleichungssystemen mit bis zu 5 Gleichungen
- Berechnung von Kreisen, Dreiecken und Vierecken, Funktionsplotter, Zinseszinsrechnung
- 3 Übungsdateien auf Diskette
- Ausdruck der Grafiken auf 9/24-Nadel-Druckern oder als Bild speicherbar
- Trainer für Grundrechenarten, sowie Terme

98,- DM

ergo!

Entwicklungsumgebung für GFA-Basic ab Version 3.0

Sind Sie es leid, beim Programmieren ständig in dicken Ringordnern zu blättern? Haben Sie schon genug Zeit für Fehlersuche vergeudet? Möchten sie auch bei größeren Projekten den Überblick bewahren? Möchten Sie Ihre Programme optimieren und denken Sie an eine Übertragung auf den PC? Dann könnte ergo! für Sie die Lösung sein.



- Bequemer Aufruf von Interpreter, Compiler, Linker, RCS, Editor über Menüleiste
- Hilfsfunktionen zu allen Menüpunkten
- Crossreference- Analyse
- Präprozessor (incl. Übertragung in PC-GFA)
- Online-Hilfen (alle im Interpreter verfügbar)
- Dokumentations-Prozessor
- Läuft auf ST/STE/TT, Großbildschirmen
- Laserdrucker-Unterstützung (Atari und HP)
- Druckeranpassung über ASCII-Datei
- Verarbeitet beliebig große Programme

148,- DM

Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise

Heim Verlag GmbH

Heidelberger-Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Tel.: 0 61 51 / 94 77 0
Fax.: 0 61 51 / 94 77 18

Hiermit bestelle ich beim Heim-Verlag, Heidelberger-Landstr.194, 6100 Darmstadt

____

____

____

____

Ich zahle (zuzüglich 6,- DM Versandkosten Ausland 10,- DM) unabhängig von der bestellten Stückzahl

❑ per Nachnahme

❑ per Scheck

Name : ______________________

Straße: ______________________

Ort : ______________________

Nosey

Nosey ist sicher nicht das erste Programm, das es ermöglicht, mehrere Dateien nach bestimmten Textmustern zu durchsuchen. Dafür bietet es aber einige Features, die man in anderen Programmen bis jetzt vergeblich suchte.

Der 'Schnüffler' läuft sowohl als Programm als auch als Accessory. Da er mit ca. 20 KByte auch relativ kompakt ist, ist die zuletzt genannte Möglichkeit besonders interessant. Die Bedienung gestaltet sich sehr einfach: Nosey besteht eigentlich nur aus einem einzigen Dialog, der übersichtlich, wenn auch nicht nach GEM-Richtlinien, gestaltet wurde.

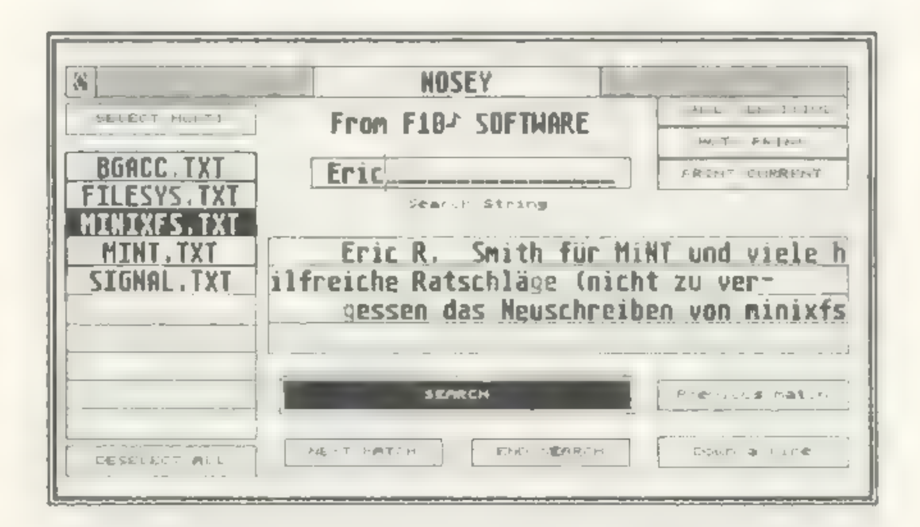
Choose me!

Zunächst müssen die zu durchsuchenden Dateien ausgewählt werden. Dabei kann man für jede Datei das entsprechende Feld auf der linken Seite einzeln anklikken, woraufhin ein Fileselector zur Dateiauswahl erscheint. Durch den Menüpunkt 'Select Multi' können mehrere Dateien leicht hintereinander ausgewählt werden, da der Fileselektor so lange hintereinander aufgerufen wird, bis auf 'Abbruch' geklickt wird. Die gewählten Dateien werden dabei automatisch in die entsprechenden Felder eingetragen. Auf diese Weise können bis zu zehn Dateien für die Suchoperation ausgewählt werden.

Natürlich muß nun noch der Suchbegriff eingegeben werden, was im oberen Feld geschieht. Wahlweise kann die Groß- und Kleinschrift ignoriert oder beachtet werden. Leider können weder Wildcards noch Steuerzeichen in die Suche einbezogen werden, so daß die exakte Schreibweise bekannt sein muß.

Find me!

Sind alle erforderlichen Eingaben getätigt, kann man die Suche starten. Die gerade durchsuchte Datei wird dabei invertiert dargestellt, somit hat man einen Überblick über den momentanen Stand der Suche. Wurde in einer Datei etwas passendes gefunden, so unterbricht das Programm die Suche und stellt den Ausschnitt der Datei im mittleren Teil der Dialogbox dar. Da es sich hierbei um kein Fenster handelt, sind auch keine Scrollbalken oder dergleichen verfügbar, um den Textausschnitt verschieben zu können. Oftmals ist es daher schwer zu entscheiden, ob die gefundene Stelle wirklich der gesuchten Textstelle entspricht, oder ob die Suche fortgesetzt werden soll. Immerhin ist es auch möglich, bei der jeweils nächsten Fundstelle nochmals die vorhergehende Stelle anzusehen.



Druck machen

Die entsprechenden Fundstellen kann man auch ausdrucken lassen. Das kann einerseits interaktiv – also für jede Datei auf Anforderung – oder aber automatisch geschehen. Der Autor hat dieses Feature jedoch nicht zu Ende gedacht, da weder der Dateiname, noch die entsprechende Zeilennummer mit ausgedruckt werden. Der Ausschnitt der Datei hilft daher später auch nicht weiter. Ebenso ist ein Umlenken der Ausgabe in eine Datei nicht möglich.

Schade ist auch, daß bei den Dateinamen keine Masken wie '*.PAS' angegeben werden können. Auch die Einschränkung auf zehn zu durchsuchende Dateien kann schnell zum Hindernis werden, wenn umfangreiche Projekte bearbeitet werden. Ebenso ist eine Möglichkeit wünschenswert, alle Dateien in einem angegebenen Verzeichnis, einschließlich der enthaltenen Unterverzeichnisse, zu durchsuchen.

Fazit

Bei Nosey handelt es sich um ein sehr einfach zu bedienendes Programm zum Durchsuchen von Textdateien. An einigen Stellen hätte der Autor ruhig etwas weiter gehen können. Es bleibt die Hoffnung, daß es eine neue Version geben wird, bei der die notwendigen Erweiterungen ausgeführt werden, damit aus Nosey eine universelle Hilfe bei der täglichen Computerbenutzung wird. os/rr

Nosey

Programmautor:	Frank Vuotto, F10 SOFTWARE, Box 2201, Taos, New Mexico 87571			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	englisch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	■ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk V468

Jetlope: Jetlope ermöglicht das Bedrucken von Briefumschlägen mit der Absender- und Empfängeradresse. **Nosey:** Mit Nosey lassen sich bis zu zehn Textdateien nach einem bestimmten Suchbegriff durchsuchen. (s/w) **Rayview 4:** Ein Slideshow-Programm für Bilder, die mit GFA Raytrace erstellt worden sind. (f) **Satellite Orbital Prediction Program:** Mit Hilfe von SOPP kann man die Position von Satelliten bestimmen lassen. (s/w) **TLC Address Book:** Eine kleine Adreßbuchanwendung mit integriertem Terminplaner. **TLC Formatter:** Utility zum Formatieren von Disketten. **TLC Namer:** Kann Dateien umbenennen. **TLC Sound Machine:** Ein Programm zur Wiedergabe von Soundfiles, die zum ST Replay-, MaSTersound- und SoundOFF-Format kompatibel sind. **TLC Shower:** TLC Shower dient speziell zum Anzeigen von Spectrum 512 Bildern im SPC- bzw. SPU-Format. (f)

HaDiTo

Oft ist man gezwungen, nicht mehr benötigte Dateien zu löschen, da die Festplatte aus allen Nähten platzt. Meistens sind das Backup-Dateien in der Form von ANWALT.DUP oder LIEBLING.BAK. Und genau an dieser Stelle setzt HaDiTo ein.

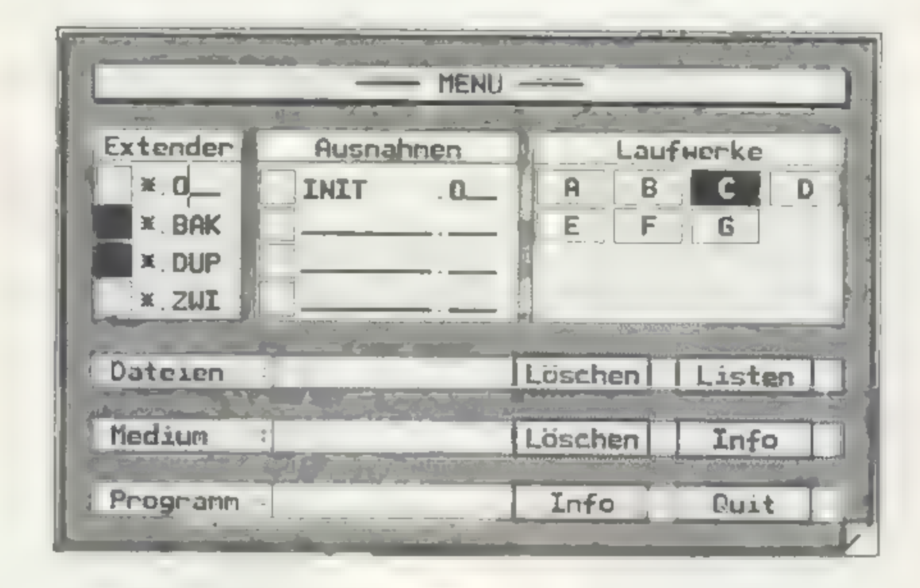
Mit dem Utility HaDiTo kann man nun auf einfache Art und Weise bestimmte Dateien auf einem Laufwerk mit einem Schlag löschen. Während ähnliche Programme in den Möglichkeiten doch sehr beschränkt oder gleich so umfangreich sind, daß man den Durchblick verliert, präsentiert sich HaDiTo sehr anwenderfreundlich, übersichtlich und funktionell. Nach dem Start des Programms erscheint ein Dialog, in dem man nun einerseits die zu löschenden Datei-Arten angeben und andererseits auch die verschiedenen Funktionen des Programms aufrufen kann.

Mein BAK, dein BAK

Doch zunächst einmal müssen die zu löschenden Dateien ausgewählt werden. Dabei werden die Dateien durch ihre Extensions (*.BAK, *.DUP ...) klassifiziert, von denen man bis zu vier Stück im Dialog angeben kann. Damit diese wirksam sind, muß man sie über das nebenstehende Kästchen auch aktivieren. Weiterhin ist es möglich, bestimmte Dateien auszugrenzen, die man nicht löschen möchte. Auch hier sind vier Einträge möglich, bei denen man wieder die aktiven auswählen kann. Zu guter Letzt muß das Laufwerk angewählt werden, auf dem die 'Bereinigung' stattfinden soll. Hier scheint es noch einen kleinen Fehler zu geben, denn drei Wechselplatten-Partitionen wurden nicht angezeigt, obwohl dafür in der Box genügend Platz wäre. Weiterhin ist es nicht möglich, die Voreinstellungen abzuspeichern, man muß also immer alles von neuem eingeben.

Safety first

Um eine Kontrolle über die zu löschenden Dateien zu bekommen, ist es möglich, diese vorher auflisten zu lassen. Es erscheint dann eine weitere Dialogbox, in der man diese Liste durchsehen, nach Name oder Größe sortieren und auch in eine Datei oder auf den Drucker ausgeben kann. Bei der Anzeige des Sliders gibt es kleine Darstellungs-Fehler, die vermutlich auf nicht ganz saubere Programmierung zurückzuführen sind. Weiterhin gibt es



an dieser Stelle auch mit Programmen wie BigScreen2 Probleme, die sich jedoch auf diese eine Dialogbox beschränken.

Um die Dateien nun zu löschen, wählt man im Hauptdialog den Punkt 'Dateien löschen' an und gelangt daraufhin in einen Dialog, wo zur Kontrolle nochmals alle Einstellungen aus dem Hauptdialog aufgelistet werden. Bei dem eigentlichen Vorgang hat man weiterhin die Möglichkeit, die Dateien mit Rückfrage löschen zu lassen; in diesem Fall wird dann bei jeder Datei nachgefragt. Trotz der vielen Rückfragen und Kontrollmöglichkeiten, kann man die Löschaktion leider nicht bei der Arbeit unterbrechen.

HaDiTo ermöglicht auch das Löschen ganzer Partitionen. Dabei ist jedoch größte Vorsicht geboten, da es kein Zurück gibt. Aber auch hier wird eine Sicherheitsabfrage dazwischen geschaltet. Weiterhin kann man sich Informationen über das gerade aktive Laufwerk anzeigen lassen.

Schlußwort

Allen Anwenern, die regelmäßig ihre Festplatte von überflüssigen Dateien befreien wollen oder müssen, kann man HaDiTo auf jeden Fall empfehlen. Das Programm läßt sich gut und schnell bedienen, ist funktionell und zuverlässig. Lediglich ein Abspeichern der Einstellungen und eine Möglichkeit, die Löschfunktion während der Arbeit unterbrechen zu können, wären noch wünschenswert.

os/cs

HaDiTo V1.0

Programmautor:	Ralph Lanfermann, Kinzweiler Straße 64, 5110 Alsdorf			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	■ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk J149

MultiTalent: Multifunktionales Accessory Anzeige des freien Speicherplatzes auf Diskette. Löschen. Verstecken, Umbenennen von Dateien. Virustest (s/w) **HaDiTo:** Sucht auf einem Laufwerk Dateien mit vorgegebenen Extensions und schreibt die Liste in eine Datei oder gibt sie auf den Drucker aus. (s/w) **HP Desk:** Programm zum Einstellen des HP Deskjet 500 und zum Ausdrucken von ASCII-Texten. **RunPRG:** Startet ein Programm und setzt automatisch einen konfigurierbaren Pfad, so daß Sie Ihre Dateien schnell wiederfinden. **Cabalone:** Bei diesem Spiel für zwei Spieler geht es darum, den Gegner über den Spielfeldrand hinauszudrängen (s/w) **Cassette:** Utility zum Bedrucken von Cassetten-Labels auf NEC P6 oder IBM ProPrinter. (s/w) **ASCII Code:** Zeigt den ASCII-Code einer gedrückten Taste an. **KeySelect:** Belegt die Funktionstasten in Omikron.Basic mit beliebigen Befehlen. **SynthLex:** Ein Programm, das die Funktionsweise von Synthesizern detailliert erläutert (s/w) **Tetris:** Eine weitere Tetris-Variante für den Schwarz-Weiß-Monitor. (s/w)

Alice

'Another Little C Editor' ist ein bewußt einfach gehaltener Editor zur Bearbeitung von ASCII-Texten. Das Programm orientiert sich an GEM und nutzt die Möglichkeiten desselben aus. Der Zugriff auf geladene Accessories bleibt gesichert, und Großbildschirme werden wie selbstverständlich vollständig ausgenutzt.

Alice gestattet die gleichzeitige Bearbeitung von bis zu vier Texten in vollwertigen GEM-Fenstern. In der Informationsleiste eines jeden Fensters werden die aktuelle Cursor-Position nach Zeile und Spalte sowie der aktuelle Pfad angezeigt. Wurde der Text nach dem letzten Laden geändert, weist ein dezentes Sternchen vor dem Pfadnamen darauf hin. Die Fenster sind wie üblich verschiebbar, jedoch achtet das Programm leider darauf, daß die Fenster nicht aus dem Screen-Bereich herausgeschoben werden. Ein weiteres interessantes Feature ist die Möglichkeit, innerhalb des Textes per Scrollbalken beliebig herumzuscrollen, ohne die Informationen über den letzten Cursorstand zu verlieren. Erfolgt nämlich ein Druck auf irgendeine Taste, wird das Fenster neu gezeichnet, mit dem Cursor – auf seiner letzten Position. Die Textgröße ist nur durch den vorhandenen RAM-Speicher begrenzt, die Zeilenlänge kann maximal 160 Zeichen betragen.

Warteschlange

Außerhalb der vier Texte in den sichtbaren Fenstern können noch weitere zehn Texte in sogenannten Puffern in Reserve im Speicher gehalten werden. Diese Puffer haben allerdings den Nachteil, daß sie nicht direkt über Lade-Operationen sondern nur über die Blockbefehle 'Ausschneiden' und 'Kopieren' gefüllt werden können; beim Kopieren bleibt der markierte Inhalt im Text erhalten.

Blöcke markiert man über die Menüs oder durch Aufziehen mit der Maus. Der gewünschte Puffer wird innerhalb einer Puffer-Selektionsbox ausgewählt. Neben den schon erwähnten Funktionen ist das Wiedereinfügen von Pufferinhalten und das Löschen derselben vorgesehen. Man kann allerdings markierte Blöcke auch direkt ohne Umweg über die Pufferung eliminieren.

In Alice kann jede beliebige Zeile direkt durch eine entsprechende Sprungfunktion aufgesucht werden. Wer sich nicht an die Zeile, aber an einen Textteil erinnert, darf sich getrost auf die integrierte Suchfunktion verlassen. Als Startpunkt ist die aktuelle Cursorposition oder der absolute Textanfang wählbar. Das gleiche gilt für die Ersetzen-Funktion, die sich – abgesehen von dem Ersatz-Begriff – nicht von der Suchfunktion unterscheidet.

Extras

Als Hilfe-Funktion fungiert ein kleiner Katalog, der einige wichtige Tastaturbelegungen enthält. Eine Info-Funktion gibt die Zeilenzahl und die Gesamtzahl der Buchstaben an, die das Dokument enthält. Tabulatoren sind nicht beliebig setzbar, sondern haben einen festen Abstand, der in einem entsprechenden Dialog eingestellt werden kann. Weiter kann man die Zeilenenden durch einen Pfeil darstellen und eine Backup-Automatik installieren, die dafür sorgt, daß bei jedem Abspeichern die zu überschreibende Datei als Backup gerettet wird.

Neben den üblichen Lade- und Speicher-Operationen kann das Programm den Gesamttext zu Papier bringen. In der Druck-Parameterbox lassen sich hierzu die Seitenlänge und der linke Rand vorgeben. Weiter kann man sich die Zeilennummern für Source-Codes und eine Kopfzeile als Kommentar mit ausgeben lassen. Die Druckoptionen werden beim Verlassen des Programms genauso gespeichert wie die Tabulatorgröße, die Backup-Option und der Name der aktuellen Datei, die bei der nächsten Sitzung automatisch geladen wird.

Fazit

Alice ist ein sauber programmierter Editor, der insbesondere für Programmierer und Leute, die schnell einmal etwas zu Papier bringen wollen, von Interesse ist. Auch unter MultiGEM und MultiTOS läuft Alice übrigens problemlos – ein gutes Zeichen. ep/cs

Alice

Programmautor:	Ralf Kaufmann Wilhelmstr. 13a, 4300 Essen 18			
Status:	■ Public Domain	□ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	■ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	■ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk J272

Alice: Another Little C Editor ist ein einfacher GEM-orientierter Editor für ASCII-Dateien. Durch die saubere GEM-Programmierung läuft Alice auf sehr vielen Konfigurationen und auch auf Farbsystemen. **JC Label:** Ein einfaches Programm zum Erstellen von Adreßetiketten, das auch unter Farbe läuft. **Monitor:** Monitor gibt Informationen über die aktuelle Systemkonfiguration aus, hat eine Funktion zum Testen des Speichers sowie einen integrierten Disketten-, Datei- und Speichermonitor. **PzBdBz:** Ein Programm zum Bestimmen der Bestzeiten im sportlichen Bereich. (1 MByte, S)

TVP

Obwohl TVP alles andere als ein reinrassiges GEM-Programm ist, zeigt dieser Texteditor doch gute Ansätze, die ihn für bestimmte Anwendungen durchaus geeignet erscheinen lassen.

TVP basiert – und das ist auch der schwerwiegendste Kritikpunkte bei diesem Programm – auf einer selbstgestrickten Oberfläche, die nur zum Teil aus GEM-Elementen besteht, in wichtigen Punkten jedoch eigene Wege geht. Zwar bietet das Programm eine GEM-Menüleiste mit überwiegend einwandfreier Struktur, von Fenstern ist jedoch weit und breit nichts zu sehen. So wundert es auch nicht, daß TVP zwar auf dem TT, aber nicht in einer anderen als der Standardauflösung von 640 x 400 funktioniert. Leider geht das Programm auch sonst eher eigene Wege: Die Blockmarkierung erfolgt nicht – wie erwartet – mit Hilfe der Maus, sondern über Blockanfang und -ende, die über Funktionstasten markiert werden.

Abgesehen von diesen (programmier-) technischen Schwächen ist TVP durchaus brauchbar: Es stehen die üblichen Block-Funktionen zur Verfügung, wobei diese nicht nach dem Cut/Copy/Paste-Prinzip arbeiten, sondern nach Markieren des Blocks direkt das Kopieren an die Zielposition erlauben. Die Suchen- und Ersetzenfunktion ist auf das Wesentliche beschränkt, erlaubt also das Suchen und Ersetzen von Text, wobei lediglich der Suchbereich sowie beim Ersetzen der Umfang des Ersetzens gewählt werden kann. Das Sortieren von Zeilen ist zwar vorgesehen, jedoch ist diese Funktion gesperrt, worauf man beim ersten Aufrufversuch noch hingewiesen wird, während der zweite das Programm in eine Endlosschleife führt. Erwähnenswert erscheinen uns an dieser Stelle noch die bis zu zehn Marken, die beliebig gesetzt und angesprungen werden können.

Auch mit Formatierung

Im Menü 'Schrift' finden sich im wesentlichen die Formatierungsfunktionen, wie man sie von WordPlus kennt: Die Zeichenattribute beschränken sich auf fett, kursiv, unterstrichen, hell und Kleinschrift; an Absatzformaten stehen links- und rechtsbündig sowie zentriert zur Verfügung, einen Blocksatz sucht man vergeblich.

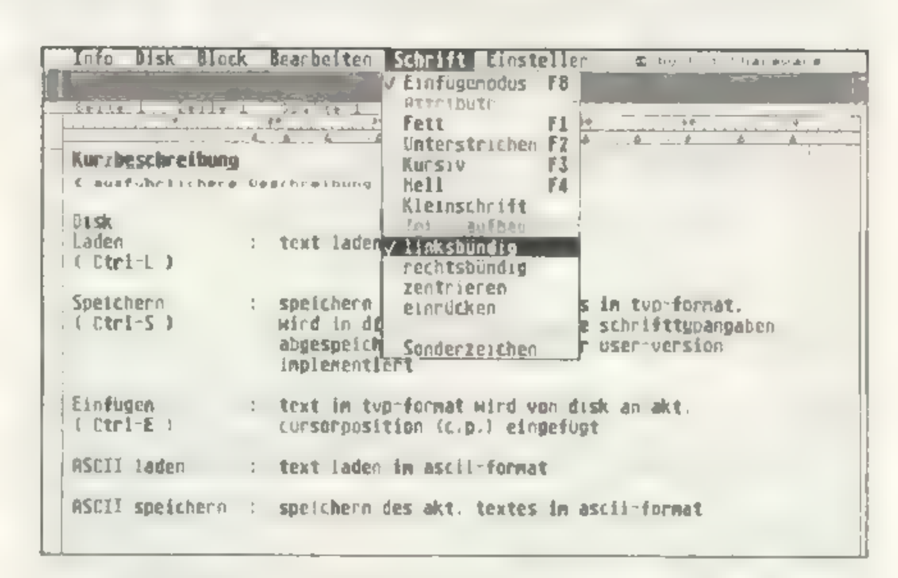


Abb. 1: TVP verwendet zwar GEM-Menüs, jedoch keine Fenster.

Interessante Möglichkeiten finden sich im Menü 'Einstellen': Der sogenannte FastEdit-Modus sorgt dafür, daß bei der Bildschirmdarstellung die Schriftattribute unterdrückt werden, was die Ausgabe etwas beschleunigt. In diesem Menü findet sich ferner ein Dialog zur Einstellung des Seitenformates, eine Funktion zur Belegung der zehn Funktionstasten mit je einer Floskel sowie eine Möglichkeit, zwischen zwei Textbereichen umzuschalten. Es stehen schließlich auch noch Funktionen zum ASCII-Import und -Export sowie Befehle zum Laden und Speichern eines Blocks zur Verfügung, die im Menü 'Datei' untergebracht sind, wo die Ende-Option (die sich in 'Einstellen' verbirgt) auch hingehört hätte.

Crippleware?

Als Anleitung ist dem Programm ein recht kurzer Text im TVP-eigenen Textformat beigefügt; eine ausführliche Anleitung verspricht der Autor bei Entrichtung der Shareware-Gebühr von DM 20,-. Für diesen Betrag gibt's auch die aktuelle Programmversion sowie eine Anpassung an den eigenen Drucker. Will man TVP auch als Textverarbeitung statt nur als Texteditor einsetzen, ist man ohnehin auf eine Registrierung angewiesen, denn die frei erhältliche Version speichert den Text grundsätzlich ohne Attribute – hier ist man schon fast versucht, das Programm als 'Crippleware' einzustufen. cs

TVP V1.36

Programmautor:	Heiko Brinkmeier, Bokellandsweg 13a, 2800 Bremen 66			
Status:	□ Public Domain	■ Shareware	**Sprache:**	deutsch
Rechner-Modell:	■ 1040 / Mega ST	■ 1040 STE	■ Mega STE	■ Atari TT
Auflösung:	■ ST Hoch (s/w)	□ ST Mittel (f)	□ ST Niedrig (f)	□ Sonstige
Besonderheiten:	keine			

Disk J217

Bero Disk Utilities: Utility zum Kopieren, Formatieren und Editieren von Disketten. Die Kopierfunktion erlaubt schließlich das Duplizieren von geschützten Disketten. (s/w) LQ-Präsident: Druckt auf dem Präsident 63xx Texte in beliebiger Qualität und Schriftart aus. **Präsident-Converter:** Das Programm konviert Sonderzeichen für einen Drukker der Marke Präsident 63xx und kompatible Geräte. (s/w) **SQ555:** Das Utility SQ555.ACC wurde für Wechselplatten-Laufwerke entwickelt, da nicht alle Harddisk-Treiber den Wechsel eines Mediums einwandfrei erkennen. Ein Programmstart unter KAOS wird unterdrückt. **TVP:** Ein einfacher Texteditor mit Funktionen zum Ändern der Schriftattribute sowie Block- und Druckfunktionen. (s/w, S) **Video-Archiv-Box:** Eine einfache Hilfe zur Verwaltung von Videocassetten. (s/w)

ComBase - Das Datenbanksystem

Der Unterschied

Combase ist ein schnelles und ausbaufähiges Multitasking-Datenbanksystem für die ATARI-Computer. Seine volle Programmierbarkeit ermöglicht die einfache Integration von speziellen Anwendungen.

Bedienung und Geschwindigkeit

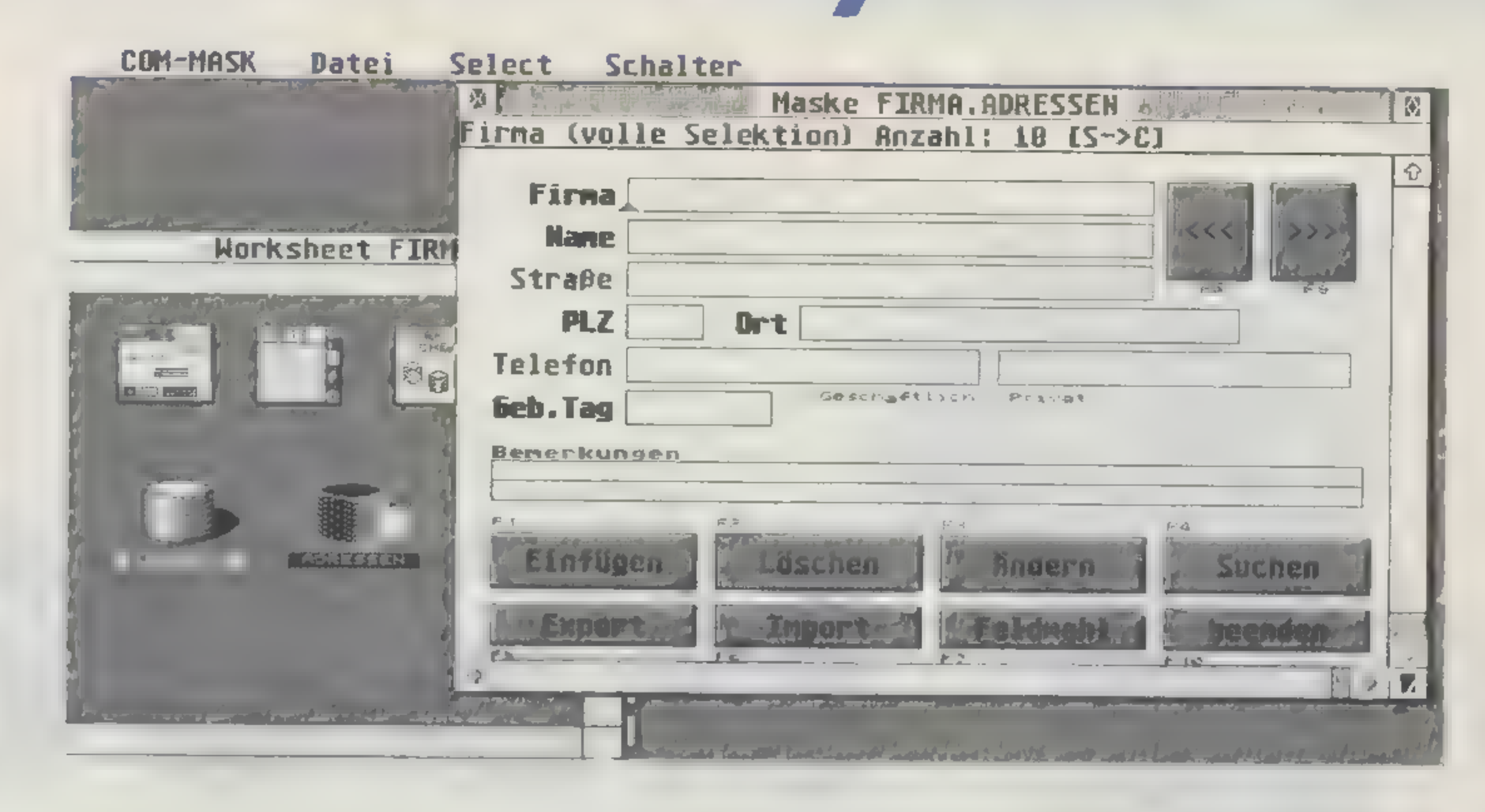
Durch die grafische Benutzeroberfläche beherrschen Sie das Datenbanksystem bereits nach kurzer Zeit. Auch in Punkto Geschwindigkeit überzeugt ComBase, selbst bei großen Datenmengen.

Individualität

Selbstverständlich haben Sie die Möglichkeit der freien Maskenerstellung, der beliebigen Verknüpfung von Dateien untereinander, sowie der Definition beliebiger Listen. Mit Hilfe eines „Worksheets" kann für jeden Anwender eine persönliche Arbeitsumgebung geschaffen werden. Dies ist besonders für den Netzwerkbetrieb von großem Vorteil

Programmierbarkeit

ComBase läßt sich zum Einen durch eine Datenbanksprache, ähnlich der von dBASE, programmieren. Zum Anderen besteht die Möglichkeit SPC-Modula-2 Programme nachzuladen. Damit bleiben kaum noch Wünsche offen.

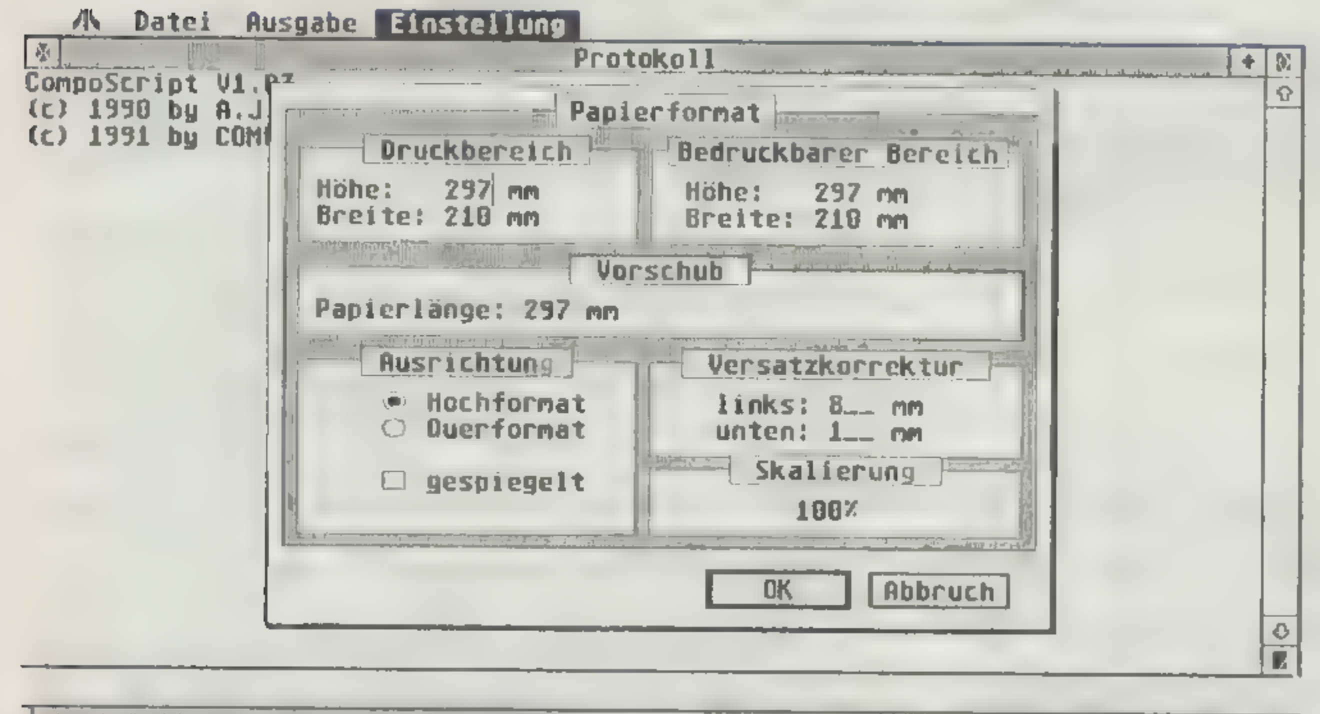


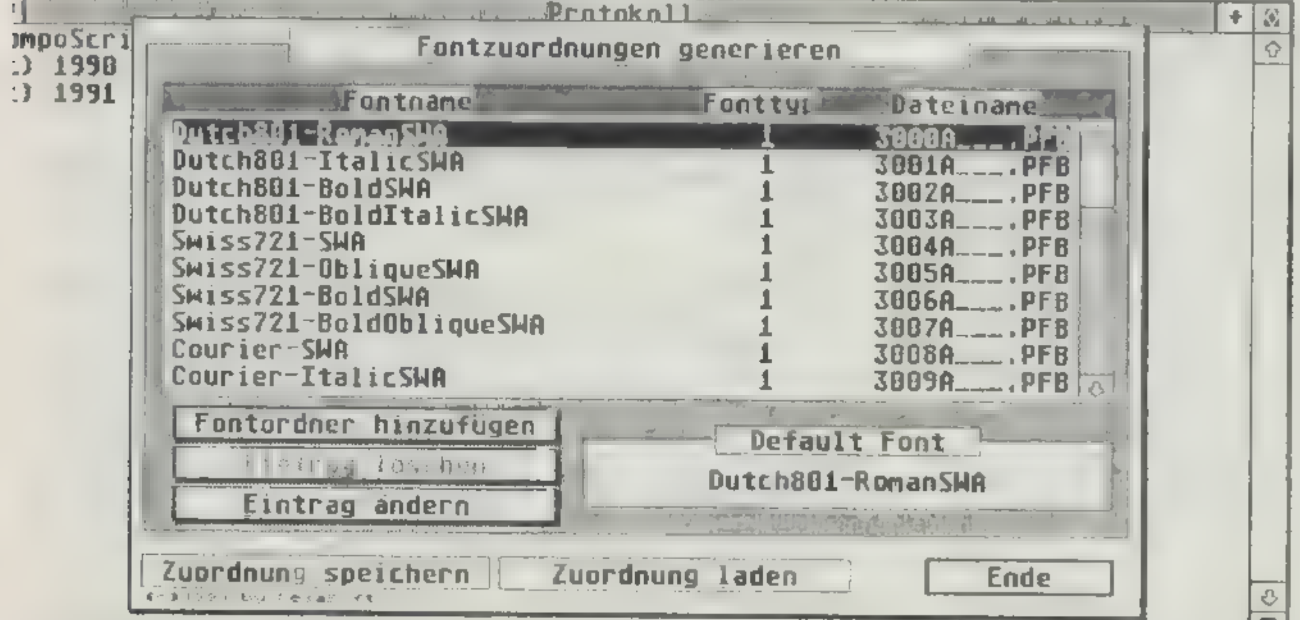
Leistungsdaten:

- Datenbankkern: FlashAccess
- Bis zu 40 Datenbanken (Netzwerk 400)
- Max. Datensatzgröße 2 Gigabyte
- Max. 65536 Indizierungen pro Datei
- Max. 2 Milliarden Datensätze pro Datei
- Index-Cache (nur durch Speicher begrenzt
- Multiple Record-Locking

DM 398,-

CompoScript - PostScript für (fast) alle Drucker





CompoScript ist ein PostScript-Interpreter für Ihren ATARI-Computer. Mit diesem können Sie PostScript-Dateien auf nahezu jedem Drucker ausgeben oder in eine IMG bzw. TIFF Grafikdatei konvertieren.

Wenn Sie im Bereich Textverarbeitung, DTP, CAD, Grafik, Notensatz oder Präsentation tätig sind, dann können Sie sicherlich von CompoScript profitieren. Sie können nun Ihre Entwürfe, Texte, etc. in höchster Qualität ausgeben. Die Konvertierung von PostScript-Dateien in IMG oder TIFF Grafikdateien ist ein besonderes Leistungsmerkmal des Programmes.

In CompoScript sind bereits 35 qualitativ hochwertige Type 1 Schriften der Firma Bitstream enthalten.

Unterstütz werden u.a. folgende Drucker:

ATARI SLM804 / 605, Epson, Star, Panasonic, NEC, OKI, Seikosha und kompatible 9 / 24-Nadeldrucker, Canon BJ, HP-Deskjet, HP-Laserjet, Epson GQ / EPL und dazu kompatible Laserdrucker

DM 598,-

Preise sind unverbindlich empfohlene Verkaufspreise

Einsenden an:

Heim Verlag
Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt-Eberstadt
Telefon (0 61 51) 94 77 - 0
Telefax (0 61 51) 94 77 - 18

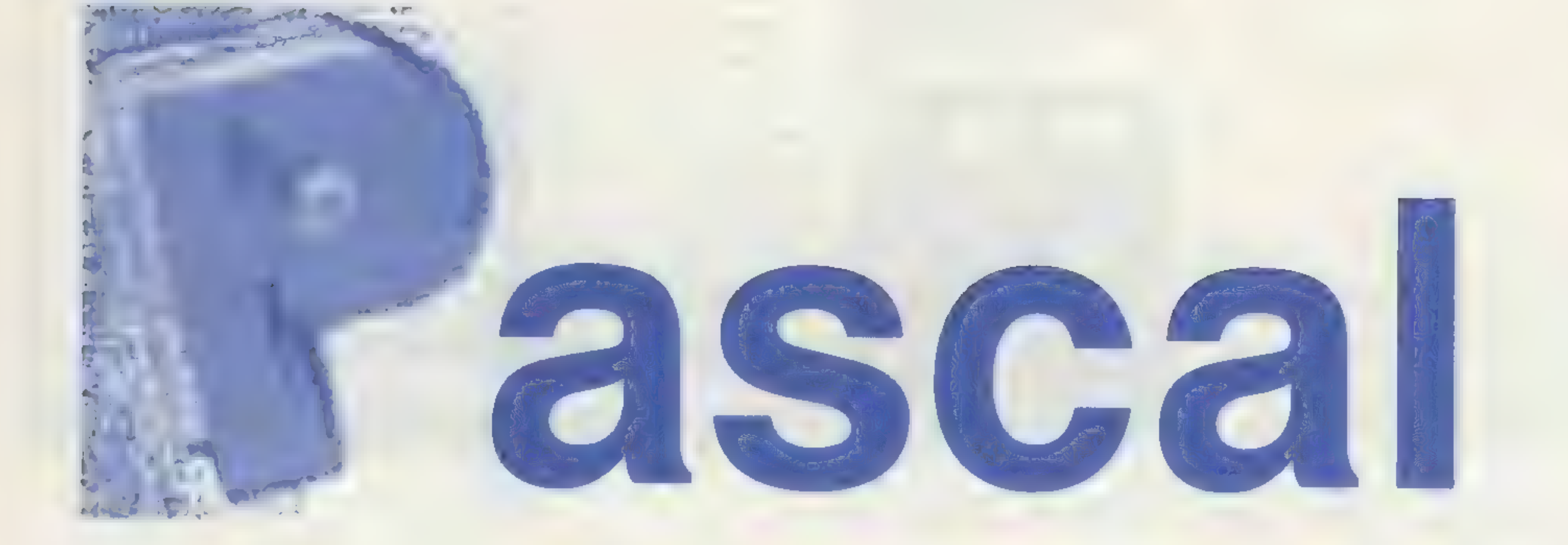
Ja, bitte senden Sie mir

___ ComBase á DM 398,-
___ CompoScript á DM 598,-

zuzüglich DM 6,- Versandkosten (Ausland DM 10,-) unabhängig von der bestellten Stückzahl.

Name :____________________
Vorname :____________________
Straße :____________________
Plz, Ort :____________________

Ich zahle:
☐ per beiliegendem Scheck
☐ per Nachnahme





Pascal für Umsteiger

Nach dem etwas trockenen letzten Teil, in dem wir uns der Theorie der Menüsteuerung widmeten, werden wir diesmal ein eigenes Programm mit Menüleiste inklusive Tastatursteuerung erstellen.

von Ralf Rudolph

Als Grundlage dient das Programm 'Eyes' aus Teil 3. Sie erinnern sich: In einem GEM-Fenster wird ein Augenpaar dargestellt, das ständig dem Mauszeiger folgt. Wir werden nun eine Menüleiste hinzufügen, mit der das Augen-Fenster beliebig geöffnet oder geschlossen werden kann. Auch eine Informations-Box kann abgerufen werden. Schließlich sind alle wichtigen Funktionen auch durch Tastaturkürzel erreichbar.

Um die Programmstruktur überschaubar zu halten, beschränken wir uns auf maximal ein offenes Fenster. Prinzipiell können natürlich mehrere Fenster verwendet werden. Unterschieden werden die einzelnen Fenster durch ihr Fenster-Handle; das Handle unseres (einzigen) Fensters speichern wir in der globalen Variablen *whandle* ab. Um mehrere Fenster gleichzeitig darzustellen, müßten *whandle* sowie die globalen Variablen, in denen die Fensterposition abgespeichert ist, in einem Array oder einer anderen geeigneten Datenstruktur (z.B. einer verketteten Liste) abgespeichert werden.

Zunächst müssen wir aber noch eine Korrektur aus dem letzten Kursteil anbringen: Der symbolische Name 'RSC_ABOUT' wurde innerhalb der Resource-Datei zweimal vergeben, nämlich einmal für die entsprechende Menüleisten-Funktion und ein weiteres Mal für das entsprechende Formular. Ändern Sie daher den Namen für den 'Programminfo'-Menüeintrag von 'RSC_ABOUT' in 'RSC_INFO'. Nun sollte der Resource-Editor keine Fehlermeldungen mehr produzieren.

Doch lassen wir den Worten nun endlich Taten oder besser: Programmzeilen folgen. Benötigt wird hierzu die Resource-Datei *EYES.RSC* sowie die Include-Datei *EYES.I*. Diese haben Sie entweder im letzten Kursteil erstellt, oder Sie entnehmen sie der Diskette De130 aus der Demo-Schiene. Hier finden Sie auch die Quelltexte zu allen bisher veröffentlichten Beispielprogrammen.

Los geht's

Die Ähnlichkeiten sind unverkennbar: Das heutige Listing 'MENUEYES' ist fast identisch mit dem EYES-Beispiel aus Teil 3. Daher haben wir alle Änderungen und Ergänzungen in kursiver Schrift dargestellt. Im Wesentlichen handelt es sich hierbei um die Funktionen zum Laden der Resource-Datei, zur Darstellung eines Bildschirm-Dialogs und zur Verwaltung der zusätzlichen GEM-Nachrichten. Da die Grundstruktur des GEM-Programms mittlerweile bekannt sein dürfte, gehen wir hier nur auf die Neuigkeiten ein.

Wir fangen wieder beim Hauptprogramm an, das bekanntlich bei Pascal-Quelltexten am Schluß zu finden ist. Obwohl wir nur wenig Funktionales geändert haben, sieht das Hautprogramm nun doch ganz anders aus: Wir haben hier die vielen geschachtelten *IF*-Aufrufe 'ausgerollt', da wir es sonst mit über fünf Schachtelungsebenen zu tun hätten. Dem Pascal-Compiler ist dies natürlich egal, es ist also eine Frage des Geschmacks und der Übersichtlichkeit, ob Sie lieber viele Einrückungen verwenden oder an verschiedenen Stellen das Hauptprogramm mit *exit* verlassen (natürlich niemals, ohne zuvor eine eventuell geöffnete VDI-Workstation zu schließen und die Applikation durch *appl_exit* abzumelden). Wir haben trotz aller Umformungen nur die Zeilen als neu markiert, die sich mit der Verwaltung der Menüzeile beschäftigen.

Resourcen nutzen

Als Funktion ist lediglich hinzugekommen, daß nun die Resource-Datei durch *rsrc_load()* geladen wird. Dies geschieht bei unserem Beispiel nur, wenn das Programm nicht als Accessory geladen wurde. Obwohl Accessories keine eigene Menüleiste haben, wird man in vielen Fällen doch andere Resourcen (wie Dialogboxen) benötigen. In diesem Fall kann auch ein Accessory eine Resource-Datei laden, was jedoch unbedingt während der Start-Phase passieren muß.

Der angegebene Name der Resource-Datei sollte ohne feste Pfadangabe verwendet werden, damit das Standardverzeichnis der Applikation verwendet wird. Es folgt die sehr wichtige Funktion *rsrc_gaddr*. Diese dient dazu, einen Objektbaum oder ein bestimmtes Objekt aus unserer Resource-Datei wiederzufinden. Übergeben wird dabei zunächst ein Parameter, der die Arbeitsweise festlegt. In der Regel wird hier die Konstante *R_TREE* angegeben. Diese besagt, daß wir die Adresse eines Objektbaumes suchen. Als nächstes muß der Index

des gesuchten Objektes angegeben werden. Fassen wir dazu nochmals kurz zusammen: Die Objekte innerhalb einer Resource-Datei sind durchnumeriert. Der Resource-Editor erstellt neben der RSC-Datei eine Include-Datei mit der Datei-Endung 'I'. Hier finden wir die Zuordnung der Objektnamen zu der entsprechenden Objektnummer. Am Anfang unseres Programms laden wir diese Include-Datei durch die *{$I}*-Direktive zu unserem Quelltext hinzu. Dadurch können wir nun durch eine Anweisung wie *rsrc_load(R_TREE,RSC_MENULINE,tree)* die Adresse unserer Menüzeile erfragen. Diese Adresse wird in den dritten Parameter *tree* eingetragen, der demzufolge ein *call by reference*- oder auch VAR-Parameter ist.

Die so gefundene Menüzeile wird durch die Funktion *menu_bar(tree)* angezeigt. Ab diesem Moment kümmert sich GEM darum, daß am oberen Bildschirmrand die Menüzeile erscheint und bei Maus-Berührung herunterklappt. Wenn ein Menüpunkt angeklickt wird, werden wir durch eine entsprechende GEM-Nachricht davon informiert. Doch dazu gleich mehr, sobald wir bei der Nachrichten-Verwaltung angekommen sind.

Privatbesitz

An allen Stellen, die die globale Variable *events* verändern, wurde der neue *MU_KEYBD*-Event berücksichtigt. Dadurch wird es möglich, die Programmfunktionen auch durch Tastendruck anzusprechen. Wird eine Taste gedrückt, so erhalten wir eine entsprechende Nachricht. Dies gilt natürlich nur dann, wenn uns die Tastatur 'gehört'. Darunter ist zu verstehen, daß das oberste ('getoppte') Fenster keinem anderen Programm gehören darf. Dies ist auch ohne MultiTOS möglich, wenn beispielsweise ein Accessory aufgerufen wird. In diesem Falle werden alle Tastatureingaben dem Accessory gemeldet. Unser Programm braucht sich darum jedoch keine Gedanken zu machen; die korrekte Zuordnung der Tastatur-Ereignisse wird vom Betriebssystem vorgenommen.

Es folgt der Aufruf der Hauptschleife durch *event_loop*, der wir uns gleich zuwenden werden. Der Rest ist schnell erzählt: *rsrc_free* gibt den durch die *rsrc_load*-Funktion belegten Speicherplatz bei Programmende wieder frei, *close_vwork* schließt die virtuelle VDI-Workstation, und *appl_exit* meldet unser Programm schließlich ab. Damit wäre das Hauptprogramm schon fertig erklärt, und wir können uns den einzelnen Prozeduren und Funktionen widmen.

Die *event_loop* wurde nur um wenige Zeilen erweitert: Hier wird geprüft, ob ein Tastendruck ein *MU_KEYBD*-Ereignis verursacht hat. War dies der Fall, so wird die neue Funktion *Keyboard_to_menu* aufgerufen. Diese übernimmt als Parameter den Tastendruck und setzt diesen in eine Nachricht um, so als ob das entsprechende Menü mit der Maus bedient worden wäre. Daraus ergibt sich wie von selbst die Erfüllung der Forderung, daß für jede Funktion, die per Tastatur erreichbar ist, auch ein entsprechender Menüpunkt existieren muß. Umgekehrt muß nicht für jeden Menüpunkt ein Tastenkürzel existieren: In unserem Beispiel ist die About-Box nicht über die Tastatur erreichbar. Die aus dem Tastendruck generierte Nachricht wird in der internen Datenstruktur *'key_pipe'* genauso abgelegt, wie GEM eine entsprechende Mausaktion unserem Programm mitteilen würde. Daher können wir die Abarbeitung durch *handle_message(key_pipe)* erledigen.

Zwei Pipelines

Zur Abgrenzung haben wir die Variable *pipe*, in der GEM seine Nachrichten ablegt, in *gem_pipe* umbenannt. Daraus folgt eine klare Gruppierung: *GEM_pipe* enthält Nachrichten von GEM. *key_pipe* enthält Nachrichten, die sich unser Programm selbst schickt. Und überall, wo eine Variable *pipe* verwendet wird, werden nur Nachrichten bearbeitet, egal ob sie von GEM oder von der Tastatur kommen. Was sich zunächst unnötig kompliziert anhört, hat den Vorteil, daß alle unsere Programmfunktionen durch *handle_message* abrufbar sind. Spätere Erweiterungen wie zeitgesteuerte Funktionen, Batch-Verarbeitung und dergleichen stellen dann kein Problem mehr dar. Auch Befehlsverkettungen, wie sie beispielsweise bei 'Quit' vorkommen können ('Quit' ruft bei vielen Programmen die 'Sichern'-Funktion auf), lassen sich mit wenigen Programmzeilen realisieren.

Kommen wir nun zu einer weiteren, sehr zentralen Funktion: *handle_message* übernimmt eine Nachricht, die entweder von GEM kommt oder intern aus einem Tastatur-Ereignis erzeugt wurde, und führt die dazugehörende Aktion aus. Das Grundgerüst dieser Funktion kennen wir bereits vom dritten Kursteil. Neu hinzugekommen ist die Verwendung der Funktion *close_windows*: Während früher alle zum Schließen eines Fensters notwendigen Aktionen direkt in *handle_message* ausgeführt wurden, gibt es dazu nun eine eigene Funktion. Der Grund hierfür ist, daß an mehreren Programmstellen ein Fenster geschlossen werden muß. Als Parameter wird ein Flag übergeben, ob das Fenster bereits abgemeldet ist oder noch durch *wind_close* und *wind_delete* gelöscht werden muß. Der Grund hierfür ist, daß die Accessory-Version ihr Fenster einfach 'entrissen' bekommt, wenn die gerade laufende Applikation beendet wird; in diesem Falle besagt die Meldung 'AC_CLOSE', daß das Accessory über kein Fenster mehr verfügt. Wenn wir jedoch selbst ein Fenster schließen, so müssen wir das Fensterhandle wieder mit *wind_delete* freigeben. Das davor ausgeführte *wind_get* bewirkt, daß unser Fenster beim nächsten Aufruf wieder an exakt der Stelle erscheint, wo wir es zuletzt plaziert hatten. Die Position wird in den globalen Variablen *wx* und *wy* gespeichert; Breite und Höhe werden nicht gebraucht und daher in der 'Abfall'-Variablen 'dummy' abgelegt.

Weniger ist mehr

Eine Änderung finden Sie noch in den Funktionen zu den Nachrichten *AC_OPEN* und *AC_CLOSE*: Während wir bisher noch – entsprechend den Atari-Richtlinien – abprüften, ob unsere Menü-ID in *pipe[4]* steht, verlassen wir uns nun darauf, daß wir nur solche Nachrichten von GEM bekommen, die uns auch 'etwas angehen'. Dadurch werden unnötige Probleme vermieden, wenn Accessories beispielsweise per Funktionstaste gestartet werden: Dabei steht nämlich die Menü-ID eben nicht in *pipe[4]*, sondern es wird nur eine *AC_OPEN*-Meldung verschickt.

Neu hinzugekommen ist die Handhabung der Nachricht *MN_selected*: Hierdurch wird unserem Programm mitgeteilt, daß eine Funktion der Menüleiste ausgewählt wurde. In *pipe[4]* finden wir den Index der gewählten Funktion, diesen werten wir durch eine *CASE*-Anweisung aus. Hierbei handelt es sich um die Funktionen Info, Open, Close und Quit.

Bisher haben wir während der gesamten Event-Abarbeitung den Bildschirm





Pascal für Umsteiger

Nach dem etwas trockenen letzten Teil, in dem wir uns der Theorie der Menüsteuerung widmeten, werden wir diesmal ein eigenes Programm mit Menüleiste inklusive Tastatursteuerung erstellen.

von Ralf Rudolph

Als Grundlage dient das Programm 'Eyes' aus Teil 3. Sie erinnern sich: In einem GEM-Fenster wird ein Augenpaar dargestellt, das ständig dem Mauszeiger folgt. Wir werden nun eine Menüleiste hinzufügen, mit der das Augen-Fenster beliebig geöffnet oder geschlossen werden kann. Auch eine Informations-Box kann abgerufen werden. Schließlich sind alle wichtigen Funktionen auch durch Tastaturkürzel erreichbar.

Um die Programmstruktur überschaubar zu halten, beschränken wir uns auf maximal ein offenes Fenster. Prinzipiell können natürlich mehrere Fenster verwendet werden. Unterschieden werden die einzelnen Fenster durch ihr Fenster-Handle; das Handle unseres (einzigen) Fensters speichern wir in der globalen Variablen *whandle* ab. Um mehrere Fenster gleichzeitig darzustellen, müßten *whandle* sowie die globalen Variablen, in denen die Fensterposition abgespeichert ist, in einem Array oder einer anderen geeigneten Datenstruktur (z.B. einer verketteten Liste) abgespeichert werden.

Zunächst müssen wir aber noch eine Korrektur aus dem letzten Kursteil anbringen: Der symbolische Name 'RSC_ABOUT' wurde innerhalb der Resource-Datei zweimal vergeben, nämlich einmal für die entsprechende Menüleisten-Funktion und ein weiteres Mal für das entsprechende Formular. Ändern Sie daher den Namen für den 'Programminfo'-Menüeintrag von 'RSC_ABOUT' in 'RSC_INFO'. Nun sollte der Resource-Editor keine Fehlermeldungen mehr produzieren.

Doch lassen wir den Worten nun endlich Taten oder besser: Programmzeilen folgen. Benötigt wird hierzu die Resource-Datei *EYES.RSC* sowie die Include-Datei *EYES.I*. Diese haben Sie entweder im letzten Kursteil erstellt, oder Sie entnehmen sie der Diskette De130 aus der Demo-Schiene. Hier finden Sie auch die Quelltexte zu allen bisher veröffentlichten Beispielprogrammen.

Los geht's

Die Ähnlichkeiten sind unverkennbar: Das heutige Listing 'MENUEYES' ist fast identisch mit dem EYES-Beispiel aus Teil 3. Daher haben wir alle Änderungen und Ergänzungen in kursiver Schrift dargestellt. Im Wesentlichen handelt es sich hierbei um die Funktionen zum Laden der Resource-Datei, zur Darstellung eines Bildschirm-Dialogs und zur Verwaltung der zusätzlichen GEM-Nachrichten. Da die Grundstruktur des GEM-Programms mittlerweile bekannt sein dürfte, gehen wir hier nur auf die Neuigkeiten ein.

Wir fangen wieder beim Hauptprogramm an, das bekanntlich bei Pascal-Quelltexten am Schluß zu finden ist. Obwohl wir nur wenig Funktionales geändert haben, sieht das Hautprogramm nun doch ganz anders aus: Wir haben hier die vielen geschachtelten *IF*-Aufrufe 'ausgerollt', da wir es sonst mit über fünf Schachtelungsebenen zu tun hätten. Dem Pascal-Compiler ist dies natürlich egal, es ist also eine Frage des Geschmacks und der Übersichtlichkeit, ob Sie lieber viele Einrückungen verwenden oder an verschiedenen Stellen das Hauptprogramm mit *exit* verlassen (natürlich niemals, ohne zuvor eine eventuell geöffnete VDI-Workstation zu schließen und die Applikation durch *appl_exit* abzumelden). Wir haben trotz aller Umformungen nur die Zeilen als neu markiert, die sich mit der Verwaltung der Menüzeile beschäftigen.

Resourcen nutzen

Als Funktion ist lediglich hinzugekommen, daß nun die Resource-Datei durch *rsrc_load()* geladen wird. Dies geschieht bei unserem Beispiel nur, wenn das Programm nicht als Accessory geladen wurde. Obwohl Accessories keine eigene Menüleiste haben, wird man in vielen Fällen doch andere Resourcen (wie Dialogboxen) benötigen. In diesem Fall kann auch ein Accessory eine Resource-Datei laden, was jedoch unbedingt während der Start-Phase passieren muß.

Der angegebene Name der Resource-Datei sollte ohne feste Pfadangabe verwendet werden, damit das Standardverzeichnis der Applikation verwendet wird. Es folgt die sehr wichtige Funktion *rsrc_gaddr*. Diese dient dazu, einen Objektbaum oder ein bestimmtes Objekt aus unserer Resource-Datei wiederzufinden. Übergeben wird dabei zunächst ein Parameter, der die Arbeitsweise festlegt. In der Regel wird hier die Konstante *R_TREE* angegeben. Diese besagt, daß wir die Adresse eines Objektbaumes suchen. Als nächstes muß der Index

des gesuchten Objektes angegeben werden. Fassen wir dazu nochmals kurz zusammen: Die Objekte innerhalb einer Resource-Datei sind durchnumeriert. Der Resource-Editor erstellt neben der RSC-Datei eine Include-Datei mit der Datei-Endung 'I'. Hier finden wir die Zuordnung der Objektnamen zu der entsprechenden Objektnummer. Am Anfang unseres Programms laden wir diese Include-Datei durch die *{$I}*-Direktive zu unserem Quelltext hinzu. Dadurch können wir nun durch eine Anweisung wie *rsrc_load(R_TREE,RSC_MENULINE,tree)* die Adresse unserer Menüzeile erfragen. Diese Adresse wird in den dritten Parameter *tree* eingetragen, der demzufolge ein *call by reference-* oder auch VAR-Parameter ist.

Die so gefundene Menüzeile wird durch die Funktion *menu_bar(tree)* angezeigt. Ab diesem Moment kümmert sich GEM darum, daß am oberen Bildschirmrand die Menüzeile erscheint und bei Maus-Berührung herunterklappt. Wenn ein Menüpunkt angeklickt wird, werden wir durch eine entsprechende GEM-Nachricht davon informiert. Doch dazu gleich mehr, sobald wir bei der Nachrichten-Verwaltung angekommen sind.

Privatbesitz

An allen Stellen, die die globale Variable *events* verändern, wurde der neue *MU_KEYBD*-Event berücksichtigt. Dadurch wird es möglich, die Programmfunktionen auch durch Tastendruck anzusprechen. Wird eine Taste gedrückt, so erhalten wir eine entsprechende Nachricht. Dies gilt natürlich nur dann, wenn uns die Tastatur 'gehört'. Darunter ist zu verstehen, daß das oberste ('getoppte') Fenster keinem anderen Programm gehören darf. Dies ist auch ohne MultiTOS möglich, wenn beispielsweise ein Accessory aufgerufen wird. In diesem Falle werden alle Tastatureingaben dem Accessory gemeldet. Unser Programm braucht sich darum jedoch keine Gedanken zu machen; die korrekte Zuordnung der Tastatur-Ereignisse wird vom Betriebssystem vorgenommen.

Es folgt der Aufruf der Hauptschleife durch *event_loop*, der wir uns gleich zuwenden werden. Der Rest ist schnell erzählt: *rsrc_free* gibt den durch die *rsrc_load*-Funktion belegten Speicherplatz bei Programmende wieder frei, *close_vwork* schließt die virtuelle VDI-Workstation, und *appl_exit* meldet unser Programm schließlich ab. Damit wäre das Hauptprogramm schon fertig erklärt, und wir können uns den einzelnen Prozeduren und Funktionen widmen.

Die *event_loop* wurde nur um wenige Zeilen erweitert: Hier wird geprüft, ob ein Tastendruck ein *MU_KEYBD*-Ereignis verursacht hat. War dies der Fall, so wird die neue Funktion *Keyboard_to_menu* aufgerufen. Diese übernimmt als Parameter den Tastendruck und setzt diesen in eine Nachricht um, so als ob das entsprechende Menü mit der Maus bedient worden wäre. Daraus ergibt sich wie von selbst die Erfüllung der Forderung, daß für jede Funktion, die per Tastatur erreichbar ist, auch ein entsprechender Menüpunkt existieren muß. Umgekehrt muß nicht für jeden Menüpunkt ein Tastenkürzel existieren: In unserem Beispiel ist die About-Box nicht über die Tastatur erreichbar. Die aus dem Tastendruck generierte Nachricht wird in der internen Datenstruktur *'key_pipe'* genauso abgelegt, wie GEM eine entsprechende Mausaktion unserem Programm mitteilen würde. Daher können wir die Abarbeitung durch *handle_message(key_pipe)* erledigen.

Zwei Pipelines

Zur Abgrenzung haben wir die Variable *pipe*, in der GEM seine Nachrichten ablegt, in *gem_pipe* umbenannt. Daraus folgt eine klare Gruppierung: *GEM_pipe* enthält Nachrichten von GEM. *key_pipe* enthält Nachrichten, die sich unser Programm selbst schickt. Und überall, wo eine Variable *pipe* verwendet wird, werden nur Nachrichten bearbeitet, egal ob sie von GEM oder von der Tastatur kommen. Was sich zunächst unnötig kompliziert anhört, hat den Vorteil, daß alle unsere Programmfunktionen durch *handle_message* abrufbar sind. Spätere Erweiterungen wie zeitgesteuerte Funktionen, Batch-Verarbeitung und dergleichen stellen dann kein Problem mehr dar. Auch Befehlsverkettungen, wie sie beispielsweise bei 'Quit' vorkommen können ('Quit' ruft bei vielen Programmen die 'Sichern'-Funktion auf), lassen sich mit wenigen Programmzeilen realisieren.

Kommen wir nun zu einer weiteren, sehr zentralen Funktion: *handle_message* übernimmt eine Nachricht, die entweder von GEM kommt oder intern aus einem Tastatur-Ereignis erzeugt wurde, und führt die dazugehörende Aktion aus. Das Grundgerüst dieser Funktion kennen wir bereits vom dritten Kursteil. Neu hinzugekommen ist die Verwendung der Funktion *close_windows*: Während früher alle zum Schließen eines Fensters notwendigen Aktionen direkt in *handle_message* ausgeführt wurden, gibt es dazu nun eine eigene Funktion. Der Grund hierfür ist, daß an mehreren Programmstellen ein Fenster geschlossen werden muß. Als Parameter wird ein Flag übergeben, ob das Fenster bereits abgemeldet ist oder noch durch *wind_close* und *wind_delete* gelöscht werden muß. Der Grund hierfür ist, daß die Accessory-Version ihr Fenster einfach 'entrissen' bekommt, wenn die gerade laufende Applikation beendet wird; in diesem Falle besagt die Meldung 'AC_CLOSE', daß das Accessory über kein Fenster mehr verfügt. Wenn wir jedoch selbst ein Fenster schließen, so müssen wir das Fensterhandle wieder mit *wind_delete* freigeben. Das davor ausgeführte *wind_get* bewirkt, daß unser Fenster beim nächsten Aufruf wieder an exakt der Stelle erscheint, wo wir es zuletzt plaziert hatten. Die Position wird in den globalen Variablen *wx* und *wy* gespeichert; Breite und Höhe werden nicht gebraucht und daher in der 'Abfall'-Variablen 'dummy' abgelegt.

Weniger ist mehr

Eine Änderung finden Sie noch in den Funktionen zu den Nachrichten *AC_OPEN* und *AC_CLOSE*: Während wir bisher noch – entsprechend den Atari-Richtlinien – abprüften, ob unsere Menü-ID in *pipe[4]* steht, verlassen wir uns nun darauf, daß wir nur solche Nachrichten von GEM bekommen, die uns auch 'etwas angehen'. Dadurch werden unnötige Probleme vermieden, wenn Accessories beispielsweise per Funktionstaste gestartet werden: Dabei steht nämlich die Menü-ID eben nicht in *pipe[4]*, sondern es wird nur eine *AC_OPEN*-Meldung verschickt.

Neu hinzugekommen ist die Handhabung der Nachricht *MN_selected*: Hierdurch wird unserem Programm mitgeteilt, daß eine Funktion der Menüleiste ausgewählt wurde. In *pipe[4]* finden wir den Index der gewählten Funktion, diesen werten wir durch eine *CASE*-Anweisung aus. Hierbei handelt es sich um die Funktionen Info, Open, Close und Quit.

Bisher haben wir während der gesamten Event-Abarbeitung den Bildschirm

Listing: 'Pure Pascal EYES' jetzt mit Menüsteuerung

```
program MenuEyes;

{$X+}         { Funktionsaufrufe ohne Verwendung des Resultats erlaubt }
USES gem;     { GEM-Funktionen einbinden }

{$I EYES.I}   { Definitionsteil der Resouce-Datei einbinden }

TYPE   GRECT= record                   {Datentyp 'Rechteck' }
            g_x,g_y,g_w,g_h: integer;
          end;

       SELECT= (ALL, EYES);            {Alles oder Augen neu zeichnen }

CONST resourcefile = 'EYES.RSC';       {Name der Resource-Datei}

VAR  phys_handle,handle:   integer;    {Handles für GEM und VDI}
     whandle:              integer;    {Window-Handle für Uhr}
     gl_wchar,gl_hchar:    integer;    {Breite bzw. Höhe eines Zeichens}
     gl_wbox,gl_hbox:      integer;
     max_x,max_y:          integer;    {größte x bzw y Koordinate}
     appl_id,menu_id:      integer;    {Applikationsnummer,Menüeintrag}
     work_in:              workin_array;
     work_out:             workout_array;

     title:                string[19]; {Titelzeile für Fenster}
     events:               integer;    {Ereigniskombination für evnt_multi}
     oldx,oldy:            integer;    {Alte Augenposition merken}
     ende:                 boolean;    {Flag, wird TRUE für Programmende}
     wx,wy:                integer;
     tree:                 pointer;    {Universeller Zeiger für RSC-Datei}
     keypipe:              array_8;    {interne Nachrichten für Tastatur }


function max(a,b:integer):integer;            {Liefert Maximum zweier Integerwerte}
begin
   if a>b then max:=a else max:=b
end;


function min(a,b:integer):integer;            {Liefert Minimum zweier Integerwerte}
begin
   if a<b then min:=a else min:=b
end;


function hiword(wert:pointer):integer;        {Liefert Highword eines Pointers}
begin
   hiword:=longint(wert) shr 16;
end;


function loword(wert:pointer):integer;        {Liefert Lowword eines Pointers}
begin
   loword:=longint(wert) and 65535;
end;


function rc_intersect(var r1,r2: GRECT): boolean;
var x,y,w,h:  integer;
begin
   x:=max(r2.g_x,r1.g_x);                     { Prüfe, ob sich zwei }
   y:=max(r2.g_y,r1.g_y);                     { Rechtecke überschneiden. }
   w:=min(r2.g_x+r2.g_w,r1.g_x+r1.g_w);       { Ergebnis: }
   h:=min(r2.g_y+r2.g_h,r1.g_y+r1.g_h);       { TRUE bei Überschneidung, }
   r2.g_x:=x;                                 { sonst FALSE.}
   r2.g_y:=y;
   r2.g_w:=w-x;
   r2.g_h:=h-y;
   rc_intersect := (w>x) and (h>y);
end;


function open_vwork: boolean;                 {virtuelle Arbeitsstation öffnen}
var i:  integer;
begin
   for i:=0 to 9 do work_in[i]:=1;
   work_in[10]:=2;
   phys_handle:=graf_handle(gl_wchar,gl_hchar,gl_wbox,gl_hbox);
   work_in[0]:=phys_handle;
   handle:=phys_handle;
   v_opnvwk(work_in,handle,work_out);
   open_vwork:=handle>0;
end;


procedure close_vwork;                        {virtuelle Arbeitsstation schließen}
begin
   v_clsvwk(handle)
end;

procedure setfillparams(color,perimeter,interior:integer);  begin
   vsf_color(handle,color);                   {Zeichenfarbe setzen}
   vsf_perimeter(handle,perimeter);           {Flächenrand-Typ wählen}
   vsf_interior(handle,interior);             {Fullmodus setzen}
end;


procedure redrawwindow(what:select);                  {Fensterinhalt auffrischen}
var  box,work:                GRECT;
     clip:                    Array_4;                {Aktiver Clipping-Bereich}
     pmx,pmy,pmstate,pkstate: integer;
     xx,yy,zz,f,ff:           real;

   procedure pupil(mx,my,x,y:integer);                {Lokale Funktion von}
   begin                                              {redrawwindow}
     xx:=mx-(work.g_x+x);
     yy:=my-(work.g_y+y);
     zz:=sqrt(sqr(xx)+sqr(yy));                       {Position der Pupillen}
     if zz<>0 then                                    {errechnen und dann durch}
     begin                                            {v_circle die Kreise zeichnen.}
        f:=9*xx/zz; ff:=19*yy/zz
     end
     else begin
        f:=0; ff:=0
     end;
     v_circle(handle,work.g_x+x+trunc(f),work.g_y+y+trunc(ff),10);
   end;

begin
   if whandle<=0 then
     exit;
   wind_update(BEG_UPDATE);                           { Bildschirm einfrieren }
   wind_get(whandle,WF_WORKXYWH,work.g_x,work.g_y,work.g_w,work.g_h);
   wind_get(whandle,WF_FIRSTXYWH,box.g_x,box.g_y,box.g_w,box.g_h);
   graf_mkstate(pmx,pmy,pmstate,pkstate);
   while (box.g_w>0) and (box.g_h>0) do
   begin
     if rc_intersect(work,box) then                   {Falls Überschneidung...}
     begin
       clip[0]:=box.g_x; clip[1]:=box.g_y;
       clip[2]:=box.g_x+box.g_w-1; clip[3]:=box.g_y+box.g_h-1;
       vs_clip(handle,1,clip);
       if what=ALL then
       begin
         graf_mouse(M_OFF,NIL);                       {Maus ausschalten}
         setfillparams(WHITE,0,FIS_SOLID);
         vr_recfl(handle,clip);                       {Fensterhintergrund}
         setfillparams(BLACK,1,FIS_HOLLOW);
         v_ellipse(handle,work.g_x+25,                {Augenränder zeichnen}
                work.g_y+40,20,35),
         v_ellipse(handle,work.g_x+work.g_w-25,work.g_y+40,20,35);
         graf_mouse(M_ON,NIL);                        {Maus wieder einschalten}
       end;
       if (oldx<>pmx) or (oldy<>pmy) or (what=ALL) then
       begin
         graf_mouse(M_OFF,NIL);                       {Aus die Maus}
         setfillparams(WHITE,0,FIS_SOLID);
         pupil(oldx,oldy,25,40);                      {linke Pupille löschen}
         pupil(oldx,oldy,work.g_w-25,40);             {rechte Pupille löschen}
         setfillparams(BLACK,0,FIS_SOLID);
         pupil(pmx,pmy,25,40);                        {linke Pupille zeichnen}
         pupil(pmx,pmy,work.g_w-25,40);               {rechte Pupille zeichnen}
         graf_mouse(M_ON,NIL);                        {Maus wieder an}
       end;
     end;
     wind_get(whandle,WF_NEXTXYWH,box.g_x,box.g_y,box.g_w,box.g_h);
   end;
   wind_update(END_UPDATE);                           { Bildschirm freigeben }
   oldx:=pmx; oldy:=pmy;
end;


procedure open_window;                                {EYES-Fenster öffnen}
var calc:  GRECT;
begin
   if whandle >0 then                                 {Fenster schon offen?}
     wind_set(whandle,WF_TOP,0,0,0,0)                 { Dann unser Fenster TOPpen }
   else begin
     whandle:=wind_create(NAME or CLOSER or MOVER,0,0,max_x+1,max_y+1);
     if whandle<=0 then                               {Kein Fenster mehr verfügbar}
     begin
       form_alert(1,'[1][Kein Fenster mehr verfügbar][Abbruch]');
       exit;
     end;

     title:=' Eyes '#0;                               {Fenstertitel}
     wind_set(whandle,WF_NAME,hiword(@title[1]),loword(@title[1]),0,0);
     graf_mouse(M_OFF,NIL);
     if wx=-1 then
     begin
     wind_calc(WC_BORDER,CLOSER OR MOVER,100,100,100,100,
       calc.g_x,calc.g_y,calc.g_w,calc.g_h);
       wx:=(max_x-calc.g_w) div 2;
       wy:=16+(max_y-calc.g_h) div 2;
     end;
     wind_open(whandle,wx,wy,100,100);                { Fenster öffnen }
     graf_mouse(M_ON,NIL);                            { Maus einschalten }

     if APPflag then                                  { nicht für ACCESSORY }
```

Listing: 'Pure Pascal EYES' jetzt mit Menüsteuerung (Fortsetzung)

```
        begin;
            menu_ienable(tree, RSC_WCLOSE,1); { Menüpunkt CLOSE anwählbar }
          menu_ienable(tree, RSC_WOPEN,0);    { Menüpunkt OPEN schattiert}
        end;

    end;
end;


procedure close_window(closeflag:boolean);     { Schließe Fenster }
var  dummy : integer;
begin
    if APPflag then                            { nicht für ACCESSORY }
    begin;
        menu_ienable(tree, RSC_WOPEN,1);       { Menüpunkt OPEN anwählbar }
        menu_ienable(tree, RSC_WCLOSE,0);      { Menüpunkt CLOSE schattiert}
    end;

    if (whandle <> 0) AND closeflag then       { Nicht bei AC_CLOSE }
    begin
        wind_get(whandle,WF_CURRXYWH,wx,wy,dummy,dummy);
        wind_close(whandle);
        wind_delete(whandle);
    end;
    whandle:=0;
end;


function dialog(index : integer):integer;      { Formularbaum abarbeiten }
var  cx, cy, cw, ch : Integer;
    exitButton : Integer;
    tree : AESTreePtr,
    treeadr : pointer;
Begin
    rsrc_gaddr(R_TREE, index, treeadr);        { Adresse ermitteln }
    tree := AESTreePtr(treeadr);               { Typ zu AESTreePtr umwandeln}
    form_center( tree, cx, cy, cw, ch );       { Position zentrieren }
    form_dial( FMD_START, 0, 0, 0, 0,          { Bildschirmplatz reservieren}
                    cx, cy, cw, ch );
    Objc_draw( tree, 0, MAX_DEPTH,             { Objekt zeichnen }
                    cx, cy, cw, ch );
    exitButton := form_do( tree, 0 );          { Dialog abarbeiten }
    form_dial( FMD_FINISH, 0, 0, 0, 0,         { Redraw auslösen }
                    cx, cy, cw, ch );
    tree^[exitButton].ob_state :=              { Exit-Button zurucksetzen }
      tree^[exitButton].ob_state and not SELECTED;
    Dialog := exitButton;
end;


procedure Infobox;                             { Funktion 'Programminfo' }
begin
    dialog(RSC_ABOUT);                         { ABOUT-Box anzeigen }
end;

procedure keyboard_to_menu(var key:integer;var pipe:array_8);
var taste : char;

begin
    taste := upcase(chr(key and $00ff));       { Tastendruck ermitteln }
    pipe[0] := MN_selected;                    { Menüauswahl simulieren }

    case taste of
      ^O  :  pipe[4] := RSC_WOPEN;             { Umwandlung in Nachrichten }
      ^C  :  pipe[4] := RSC_WCLOSE;
      ^Q  :  pipe[4] := RSC_QUIT;
      else   pipe[0] := 0;                     {Keine Nachricht zu verschicken }
    end;
end;


function handle_message(var pipe:array_8):boolean;   {Messages abarbeiten}
var dummy:  integer;
begin
    handle_message := FALSE;                   { Vorbelegen mit 'Weitermachen' }
    case pipe[0] of
      WM_REDRAW:  redrawwindow(ALL);         {Fenster neuzeichnen}
      WM_TOPPED:  wind_set(whandle,WF_TOP,0,0,0,0);     {Toppen}
      WM_CLOSED:  if pipe[3]=whandle then
                  begin
                      close_window(TRUE);
                      events:=MU_MESAG or MU_KEYBD;
                  end;
      WM_MOVED:   if pipe[3]=whandle then      {Fenster verschieben}
                  begin
                      wind_set(whandle,WF_CURRXYWH,pipe[4],
                               pipe[5],pipe[6],pipe[7]);
                    form_dial(FMD_FINISH,0,0,0,0,pipe[4],
                               pipe[5],pipe[6],pipe[7]);
                  end;

      AC_OPEN:    begin
                      open_window;             {Fenster öffnen}
                    events:=MU_MESAG or MU_TIMER or MU_MESAG;
                  end;

      AC_CLOSE:   close_window(FALSE);         {Fenster ist schon zu}

      MN_selected:
                begin;
                  menu_tnormal(tree, pipe[3], 1);
                  case pipe[4] of
                    RSC_INFO:      Infobox;

                    RSC_WOPEN:     begin
                                       open_window;
                                       events:=MU_MESAG or MU_TIMER or
                                               MU_KEYBD;
                                   end;

                    RSC_WCLOSE:    if whandle <> 0 then
                                   begin
                                       close_window(TRUE);
                                   end;
                    RSC_QUIT:      handle_message := TRUE;

                  end;                         { Ende der CASE-Anweisung }
                end;                           { Ende von CASE MN_selected:..}
    end;                                       { Ende der äußeren CASE-Anweisung }
end;


Procedure event_loop;                          {Ereignisschleife-das Herz des Programmes}
var  event,x,y,kstate,key,clicks,state:        integer;
     quit:                                     boolean;
     gempipe:                                  array_8;
begin
    quit:=FALSE;                               { Weitermachen, bis quit TRUE wird }
    repeat
        event:=evnt_multi(events,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
                          gempipe,100,0,x,y,state,kstate,key,clicks);
      if (event and MU_KEYBD)<>0 then
      begin
          keyboard_to_menu(key,keypipe);
          quit:=handle_message(keypipe);
      end;
        if (event and MU_MESAG)<>0 then
          quit:=handle_message(gempipe);       {Nachrichten verarbeiten}
        if (event and MU_TIMER)<>0 then
          redrawwindow(EYES);                  {Timergesteuerter Redraw}
    until quit;                                {Bis zum bitteren Ende}
    close_window(TRUE);                        {ggf. offenes Fenster zu}
end;


begin
    appl_id:=appl_init;                        {Programm anmelden}
    if appl_id < 0 then exit;                  {Bei Fehler sofort beenden}

    if NOT open_vwork then                     {virtuelle VDI-Station öffnen}
    begin                                      {Falls Fehler bei open_vwork:}
        appl_exit;                             {Programm gleich wieder abmelden}
        exit                                   {Programm sofort beenden}
    end;

    vswr_mode(handle,MD_REPLACE);              { Zeichenmodus 'replace' }
    max_x:=work_out[0];
    max_y:=work_out[1];
    wx:=-1; oldx:=-1; oldy:=-1;

    if NOT APPflag then begin                  { Falls wir ein ACC sind }
      menu_register(appl_id,'  Pure Pascal Eyes ');
        events:=MU_MESAG                       { Auf den Aufruf warten }
    end

    else begin                                 { Falls als Programm gestartet }
    if rsrc_load(resourcefile) = 0             { RSC-Datei laden }
      then begin
          form_alert(1,'[1][Fehler beim Laden|'+
                       'der Resource-Datei][Abbruch]');
          close_vwork;
          appl_exit;
          exit;                                { Programm-Abbruch: RSC fehlt }
      end;

      rsrc_gaddr(R_TREE, RSC_MENULINE, tree);
      menu_bar(tree, 1);                       { Menuzeile einschalten }
      graf_mouse(ARROW,nil);                   { Maus einschalten }
      open_window;                             { EYES-Fenster gleich öffnen }
      events:=MU_MESAG or MU_TIMER
              or MU_KEYBD;                     { GEM-Event-Maske }
    end;

  event_loop;                                  { Hauptprogramm ausführen }

  if APPflag then rsrc_free;                   { Resource-Speicher freigeben }
  close_vwork;                                 { virtuelles VDI schließen }
  appl_exit                                    { Programm abmelden }
end.
```

durch die Funktion *wind_update(BEG_UPDATE)* 'eingefroren'. Besonders unter MultiTOS führt dies zu unnötigen Verzögerungen in anderen Programmen (obwohl es prinzipiell funktioniert). Wir reservieren den Bildschirm daher nur noch innerhalb der eigentlichen Update-Routine, wodurch das gesamte Programmverhalten etwas 'kollegialer' wird.

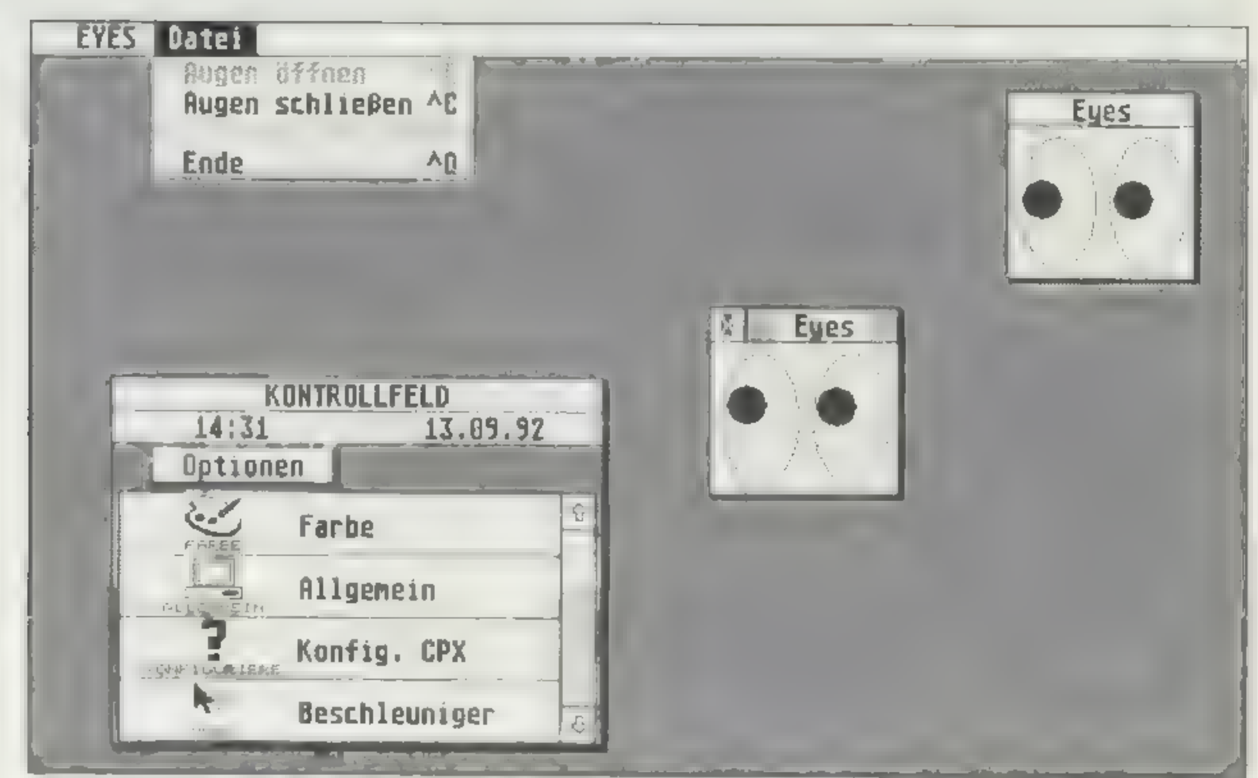


Abb. 1: Eyes läuft gleichzeitig als Programm und als Accessory.

Dialogbereitschaft

Völlig neu ist die Funktion *dialog*. Sie stellt einen Dialog, der durch ein entsprechendes Formular im Resource-Editor erstellt wurde, auf dem Bildschirm dar, läßt den Benutzer den Dialog bedienen, löscht den Dialog wieder und restauriert den darunterliegenden Bildschirm-Inhalt. Obwohl dies alles sehr 'mächtige' Funktionen sind, fällt die Realisierung von *dialog* doch relativ einfach aus: Zunächst finden wir mittels *rsrc_gaddr* die Adresse des anzuzeigenden Objektbaumes heraus. Diese Funktion verwendeten wir bereits im Hauptprogramm, um die Adresse unserer Menüzeilen-Struktur zu ermitteln; die Vorgehensweise ist exakt identisch. Die nächste Zeile sieht jedoch etwas abenteuerlich aus. Der Grund hierfür ist, daß der Rückgabewert von *rsrc_gaddr*, also der dritte Parameter, vom Typ *Pointer* ist. Die nachfolgenden Funktionen *form_center, objc_draw* und *form_do* erwarten jedoch einen Zeiger vom Typ *AESTreePtr*.

Pointer vs. Pointer

Was bedeutet dieser Unterschied? Ganz einfach: Ein *Pointer* enthält eine Adresse, die irgendwohin in den Speicher zeigt. Der Compiler weiß jedoch nicht, welche Daten ihn dort erwarten, und kann demzufolge mit einem solchen Pointer nicht mehr anfangen, als ihn an andere Prozeduren oder Funktionen weiterzureichen, die 'wissen', was es mit diesem Pointer auf sich hat. Anders ist dies, wenn dem Compiler bekannt ist, um welchen Pointer es sich handelt: *AESTreePtr* ist eine Datenstruktur, die in der Datei 'GEM.INT' definiert wird. Sie wird verfügbar, indem die Zeile *USES GEM* am Anfang unseres Programms steht. Zeigt eine Variable vom Typ *AESTReePtr* auf eine Variable vom Typ *AESTree*, so kann auf die einzelnen Elemente dieser Datenstruktur zugegriffen werden. Wie dies geschieht, steht beispielsweise in der Zeile *tree^[ExitButton].obstate := ...* – hier bewirkt das ^-Zeichen, daß nicht der Pointer *tree* (vom Datentyp *AESTreePtr*), sondern das durch *tree* angegebene Objekt benutzt werden soll. *ExitButton.obstate* ist schließlich die genaue Angabe darüber, welche Variable innerhalb der *tree*-Struktur angesprochen wird. Aber keine Angst, wir werden noch speziell auf dieses Thema zurückkommen.

Die Umwandlung zwischen formal verschiedenen, aber von der Aussage her gleichen Datentypen erfolgt durch die Zuweisung *tree := AESTreePtr(treeadr)*. Dabei ist *treeadr* ein Pointer. Wird also eine Typbezeichnung wie eine Funktion angewandt, so wird eine Typumwandlung (von C-Programmierern 'casting' genannt) vorgenommen. Aber Vorsicht: Solche Konstruktionen sollten nur mit größter Sorgfalt verwendet werden! Es gibt nur ganz, ganz wenige Stellen, wo eine Typumwandlung erforderlich werden kann. Bei vorausschauender Auswahl der verwendeten Datentypen für die verwendeten Variablen kommt man in aller Regel ohne Typumwandlungen aus. Warum brauchen wir also dann eine Typumwandlung in unserem Programm? Nun, die Funktion *rsrc_gaddr* ist – inkonsequenterweise! – so definiert, daß sie einen *Pointer* zurückliefert, obwohl es sich hierbei in Wirklichkeit immer um einen *AESTreePtr* handelt.

Zentrieren & reservieren

Doch zurück zur Funktionsweise von *dialog*: Nachdem wir nun den anzuzeigenden Formularbaum gefunden haben, wird dieser durch *form_center* auf dem Bildschirm zentriert. Dabei erfolgt noch keine Bildschirmausgabe. Vielmehr werden die Bildschirmkoordinaten, die auch Bestandteil des Formularbaumes sind, berechnet. Mit *form_dial(FMD_START, ...)* reservieren wir nun diesen Teil des Bildschirms für unseren Dialog. Dies ist notwendig, weil unter Umständen mehrere Programme gleichzeitig Bildschirmausgaben vornehmen möchten. *Objc_draw* zeichnet das Objekt schließlich auf den Bildschirm. Wenn Sie die Online-Hilfe zu diesem Befehl betrachten, so fällt auf, daß hier ein Clipping-Bereich angegeben werden kann. Dies ist sinnvoll, wenn ein Formular innerhalb eines Fensters gezeichnet werden soll.

Der folgende *form_do*-Aufruf bewirkt schließlich, daß der eigentliche Benutzerdialog stattfindet. Die Funktion dauert so lange an, bis der Benutzer ein mit dem *EXIT*-Attribut versehenes Objekt angewählt hat. Hier befindet sich der Rechner übrigens später in einer Endlosschleife, wenn Sie es versäumt haben, in Ihrem Dialog ein *EXIT*-Objekt einzubauen. Als Rückgabewert liefert *form_do* die Nummer des *EXIT*-Objektes, mit dem der Dialog verlassen wurde.

Der folgende *form_dial(FMD_FINISH,...)* gibt den Bildschirm schließlich wieder frei und sorgt dafür, daß der angegebene Bildschirmbereich neu gezeichnet wird. Wie dies geschieht, wissen wir bereits: Falls unser Dialog ein Fenster teilweise oder ganz überdeckt hat, so geht der betroffenen Applikation nun automatisch eine *WM_REDRAW*-Meldung zu. Umgekehrt funktioniert dies natürlich auch: Wenn eine andere Applikation eine Bildschirmausgabe beendet hat, reagieren wir auf *WM_REDRAW* mit dem Neuzeichnen unseres Fensters.

Die folgende Zuweisung ist etwas trickreich: Dazu müssen Sie wissen, daß das *EXIT*-Objekt, durch das der Benutzer den Dialog verlassen hat, durch den Mausklick oder Tastendruck noch immer selektiert, also invertiert dargestellt ist. Wir müssen nun dafür sorgen, daß diese Eigenschaft

'SELECTED' zurückgesetzt wird. Da wir wissen, daß *tree^* auf den angezeigten Formularbaum zeigt, und weil in der Variablen *exitButton* der Index des Exit-Objektes steht, können wir durch die Konstruktion *tree^[ExitButton].ob_state* auf den Objekt-Status zugreifen (*ob_state* ist Teil der Typdefinition von *AESTree*, die Online-Hilfe gibt hier wieder ausführlichere Informationen). Die nachfolgende Zuweisung sorgt dafür, daß das *SELECTED*-Bit zurückgesetzt wird [1].

Sehr mitteilsam

Ein einfaches Beispiel für die Verwendung von *dialog* finden Sie in der Prozedur *infobox*. Hier wird unsere 'About'-Informationsbox angezeigt. Als Parameter wird der Index des Bildschirmdialoges übergeben; dieser wurde zuvor vom Resource-Editor in der Datei 'EYES.I' abgelegt. Da es nur eine Möglichkeit gibt, den Dialog zu verlassen (nämlich durch 'OK'), brauchen wir den Rückgabewert von *dialog(RSC_ABOUT)* nicht abzuprüfen; er ist immer *'RSC_ABOUT_OK'*, da wir dem 'OK'-Button diesen Namen gegeben haben. Gäbe es mehrere Exit-Knöpfe, so könnten wir anhand des Rückgabewertes von *dialog* feststellen, welche Option der Benutzer gewählt hat.

Eine weitere, wichtige Änderung betrifft die Funktionen *open_window* und *close_window*: Durch entsprechende Aufrufe der Funktion *menu_ienable* wird dafür gesorgt, daß bei noch nicht geöffnetem Fenster der Menüpunkt 'Augen öffnen' anwählbar und 'Augen schließen' nicht anwählbar ist und umgekehrt. Dies geschieht natürlich nur dann, wenn das Programm nicht als Accessory geladen wurde, denn in der Accessory-Version hat unser Programm keine eigene Menüleiste.

Kosmetische Kleinigkeiten

Die weiteren Änderungen bedürfen eigentlich keiner großen Erklärung. Die Funktionen *loword* und *hiword* wurden durch die Verwendung der Bit-Operationen *LSR* und *AND* noch etwas kompatibler gemacht, eine eventuelle Fehlermeldung beim Aufruf von *open_vwork* wird nun korrekt erkannt und führt zum geregelten Programm-Abbruch.

Damit wäre es wieder einmal vollbracht: Unser Programm läuft nun als Accessory und als Programm, wobei die Programmversion auch über eine eigene Menüleiste verfügt. Wenn Sie das Accessory geladen haben und die Programmversion starten, können sie zwei Augenpaare auf Ihrem Bildschirm beobachten. Unter MultiTOS oder MultiGEM ist es sogar möglich, Dutzende von Glotzaugen auf den Bildschirm zu bringen. Hier liegt übrigens ein ganz entscheidender Vorteil 'sauberer' GEM-Programmierung: Wir haben das EYES-Programm auf einem ganz normalen Mega ST4 mit TOS 2.06 entwickelt. Das fertige Programm läuft aber auflösungsunabhängig, auf allen bekannten Atari-Modellen und sogar unter MultiTOS einwandfrei. Der Aufwand für sauberes Programmieren macht sich also bezahlt!

Und weiter geht's

Mittlerweile ist unser Vorrat an eigenen Prozeduren recht beachtlich, so daß Sie schon dazu in der Lage sein sollten, eigene kleine GEM-Programme zu schreiben. Auch Erweiterungen des bestehenden Programms können Sie leicht 'auf eigene Faust' vornehmen. Im nächsten Teil werden wir uns noch ausführlicher den Dialogen widmen: Schließlich gibt es ja auch vom Programm aus veränderliche Textfelder, Eingabefelder für Tastatureingaben, Buttons, Radio-Buttons und viele andere Bedienelemente. Diese werden mit einem Resource-Editor zusammengestellt, müssen aber vom Programm korrekt behandelt werden. Diesem Thema widmen wir uns nächsten Monat; bis dahin haben Sie vielfältige Experimentiermöglichkeiten mit dem vorliegenden EYES-Programm der 'Zweiten Generation'. rr/cs

[1] Ralf Rudolph, Die Bitweisen Operationen, Atari Journal 9/92, Seite 113

Pure Pascal Demo & Listings

Die Demo-Version von Pure-Pascal finden Sie zusammen mit den veröffentlichten Programmlistings in unserer Demo-Sammlung auf Diskette De130. Mit dieser Demo-Version können Sie Programme entwickeln. Als einzige Einschränkung ist es nicht möglich, die entstehenden Programme so abzuspeichern, daß sie direkt vom Desktop aus zu starten sind. Ihre Quelltexte können Sie selbstverständlich normal editieren und abspeichern. Die Voll-Version von Pure Pascal erhalten Sie im Fachhandel oder direkt bei Application Systems Heidelberg.

Computer & Recht

Das Rechtsforum beschäftigt sich diesmal unter anderem mit dem Datenschutz bei Telefon-, Telefax- und ähnlichen Verzeichnissen und der Werbung mit Taktfrequenzen nach Landmark. Außerdem: Ein interessantes Urteil für alle DFÜ-Anwender und besonders die Betreiber privater Mailboxen.

TK-Teilnehmerverzeichnisse

Die Arbeitsgruppe 'Telekommunikation und Medien' der internationalen Datenschutzkonferenz hat es sich zur Aufgabe gemacht, datenschutzrechtliche Schwachstellen bei Telekommunikations-Teilnehmernehmerverzeichnissen aufzudecken. Im Jahresbericht dieser Arbeitsgruppe wurden einige in diesem Zusammenhang interessante Entscheidungen veröffentlicht:

Personenbezogene Daten sollten in derartigen Vezeichnissen nur mit der informierten Einwilligung des Teilnehmers gespeichert werden. Betroffene sollten über spezielle Datenschutzrisiken informiert werden, die sich aus einem Eintrag in das Verzeichnis ergeben. Die Identität der für das Verzeichnis verantwortlichen Stellen und der Umfang der personenbezogenen Daten, die für das Funktionieren des Verzeichnisses notwendig sind, sollten eindeutig festgelegt werden. Technische Maßnahmen sollten getroffen werden können, um eine Verarbeitung (z.B. Kopieren des Verzeichnisses) zu unterbinden, die dem Datenschutz widerspricht.

Interessant ist auch die Tatsache, daß der Datenschutzbeauftragte in seinem Tätigkeitsbericht auf die Bedenklichkeit bundesweiter Telefonverzeichnisse (so auf CD-ROM oder über Btx) hingewiesen, die es zulassen, anhand einer dem Benutzer bekannten Telefonnummer den zugehörigen Teilnehmer zu ermitteln. (CR 92/510)

Anpassungwünsche nach Programmübergabe

Wer die letzte Ausgabe dieser Kolumne gelesen hat, hat sicher noch das Urteil des Landgerichts Karlsruhe in Erinnerung, in welchem es um die Frage ging, ob die Erstellung von Individualsoftware Kaufrecht oder Werkvertragsrecht unterliegt. In einer Entscheidung des Oberlandesgericht Köln geht es um einen ähnlichen Ausgangspunkt: Dort ging es um die Frage, ob ein Software-Kauf auch dann noch ein Kauf bleibt (und nicht zum Werkvertrag wird), wenn der Kunde nachträglich Änderungswünsche äußert, die durch den Hersteller individuell berücksichtigt werden. Das OLG Köln hatte nämlich darüber zu entscheiden, ob dem Kunden ein Recht zustehe, die Entrichtung des Kaufpreises zu verweigern.

Das OLG Köln entschied jedoch zugunsten des Verkäufers: Grundsätzlich sei nämlich schon nach der Rechtsprechung des Bundesgerichtshofes auf den Erwerb von Software Kaufrecht anzuwenden. Daran ändere sich auch nichts dadurch, daß der Käufer Änderungen des Programmes wünschte und die Softwarefirma veranlaßte, diese Änderungen durchzuführen. Denn der Wunsch des Käufers wurden erstmals geäußert, nachdem ihm das Programm übergeben worden war. Nachträgliche Änderungswünsche mögen zwar eine technische Neuprogrammierung bedingen und damit auch dem Werkvertragsrecht unterliegen. Sie lassen aber den kaufvertraglichen Charakter des zuvor abgeschlossenen Vertrages unberührt. (OLG Köln in CR 92/399)

Garantie bei Standardsoftware

Das schier unerschöpfliche Thema der Verjährung von Sachmängelansprüchen war auch in einer weiteren Entscheidung des Oberlandesgerichts Köln Gegenstand des Streits. Hierbei stellte das OLG Köln lapidar fest, daß die Verjährungsfrist von sechs Monaten nach Kaufrecht dann beginne, wenn der Käufer dem Verkäufer mitgeteilt habe, die Anlage funktioniere 'prospektgemäß'. Übernimmt jedoch der Verkäufer eine 12-monatige Garantie, so beginnt die Verjährungsfrist erst mit der Entdeckung des Mangels und endet möglicherweise erst nach dem Ende der Garantiefrist.

Werbung mit Taktfrequenzen

Eine neuere Entscheidung des Landgerichts Frankfurt beschäftigt sich mit der Frage, ob Computerwerbung mit einer höheren als der tatsächlichen Systemtaktfrequenz irreführend sei, wenn einschränkend auf dem Zusatz 'Landmark' hingewiesen wurde und die Landmark-Testbewertung zutreffend sei.

Die beklagte Hardware-Firma hatte in einer Ausgabe der Zeitschrift Chip unter anderem mit einem '286er NEAT mit 26 MHz (Landmark) ab DM 1.999,00' geworben. Hierbei war der Begriff '26 MHz' fett und der Zusatz 'Landmark' klein gedruckt worden. Die Gegenseite, ein Verbraucherverein, war der Auffassung, die Werbeangaben seien irreführend, weil der flüchtige Leser die kleingedruckten Zusätze übersehe und annehme, daß der Computer eine Taktfrequenz von 26 MHz und damit eine wesentlich höhere Leistung als 26 MHz nach Landmark bringe.

Das Landgericht Frankfurt entschied schließlich, daß es sich nicht um eine Irreführung handele. Der Leser werde nicht irregeführt, weil er üblicherweise keine Vorstellung habe, was der Zusatz 'Landmark' bedeute. Der weniger sachkundige Leser könne nach Meinung der Kammer aufgrund der Angabe der bloßen Schwingungszahlangabe die Arbeitsgeschwindigkeit eines Rechners ohnehin nicht beurteilen, weil diesem Leser zumindest bewußt sein werde, daß dafür mehrere Faktoren von Bedeutung sein können. (LG Frankfurt in CR 92/404)

Verantwortlichkeit eines Sysop für Daten in seiner Mailbox

Ein sehr interessantes Urteil erging vor einiger Zeit seitens des Landgerichts Stuttgart. Ausgangspunkt war eine Auseinandersetzung zwischen verschiedenen Mailboxgästen über eine bestimmte Computerfirma. Dort kam es zu folgenden Äußerungen:

"Angeblich ist der X. nicht mehr Herr im Hause, die sollen einen Geschäftsführer von der Bank aufgebrummt bekommen haben. Es sollen auch so gut wie keine neuen Sachen bei X. zu bekommen sein, nur alter Schrott. Die Filiale in L. ist ja auch zu ..."

"Ach ja von wegen größere Büroräume nebenan, das war vorher eine Rumpelkammer! Sieht mir alles stark nach 'Rette, was zu retten ist' aus. Mir tun die Kunden leid, die dann eventuell mit Garantieansprüchen alleine dastehen."

"Ein Bekannter von mit wollte beim X. einen AT kaufen, also mal locker 7.000 bis 8.000 Märker loswerden. Die hatten aber nur altes Zeug (auch was Atari anging, er kennt sich auch damit aus) und haben ihn behandelt, als hätte er um ein Stück Brot gebeten..."

"Sicher, das kann ja mittlerweile schon sein, aber daß Kunden, die für 7.000,- einen AT kaufen wollen, auf diese Art rausgeworfen werden – na ja. Ach ja, laut Atari Deutschland wird der X. nur noch gegen Vorkasse beliefert – muß also doch was dran sein an den ganzen Gerüchten (die ich mir, wie gesagt, auch nicht aus den Fingern sauge)".

Die betroffene Computerfirma begehrte Unterlassung durch eine einstweilige Verfügung. Der beklagte Sysop beantragte Zurückweisung. Er behauptete, nicht Verfasser der Texte gewesen zu sein. Da er die Mailbox nur als Hobby betreibe, überprüfe er auch nur gelegentlich die einzelnen Mitteilungen. Schließlich habe er auch kein Interesse, der Klägerin Schaden zuzufügen. Aus diesen Gründen könne er nicht verantwortlich gemacht werden, zumal die Mailbox für jedermann zugänglich sei und automatisch funktioniere, also jede von einem Benutzer gespeicherte Nachricht sofort von anderen Benutzern abgerufen werden könne, ohne daß er als Betreiber den Inhalt der Nachricht zur Kenntnis nehmen könne. Allenfalls sei er verpflichtet, bei Beanstandungen Mitteilungen zu löschen.

Das Landgericht Stuttgart entschied in Form eines salomonischen Urteils durch folgende Leitsätze:

1. Derjenige, der ohne wirtschaftliche Zwecke für jedermann eine Mailbox als Kommunikationsmittel in Form einer elektronischen Anschlagtafel betreibt, wirkt an der Verbeitung der dort abrufbaren Mitteilungen mit und kann deshalb im Falle der Beeinträchtigung Dritter durch den Inhalt der Mitteilungen auf Unterlassung der Verbreitung in Anspruch genommen werden (so auch schon BGH in NJW 76/799 ff.).

2. Der Betreiber einer nicht-kommerziellen Mailbox ist jedoch nicht verpflichtet, jede eingehende Nachricht auf ihre rechtliche Unbedenklichkeit zu überprüfen, bevor er ihre Speicherung und damit ihre Abrufbarkeit zuläßt. Mit der Auferlegung einer solchen zeitaufwendigen und im Einzelfall rechtlich schwierigen Überprüfungspflicht würden die an den nichtgewerblichen Betreiber einer Mailbox zu stellenden Sorgfaltsanforderungen überspannt.

3. Die Verantwortlichkeit des nichtkommerziellen Mailbox-Betreibers ist der eines Zeitungsverlegers für den Anzeigenteil vergleichbar (vgl. BGH in GRUR 72/722 ff, 73/203 ff.). Das bedeutet, daß er dem betroffenen Dritten erst dann auf Unterlassung der Verbreitung haftet, wenn er dessen Beeinträchtigung erkennt oder erkennen kann. (LG Stuttgart in jur-pc 92/1714 ff.) ck/cs

Christoph Kluss ist Rechtsanwalt in Frankfurt am Main.

Icon-Editor als CPX

Seitdem neue TOS-Versionen die Möglichkeit bieten, Desktop-Icons aus einer Datei nachzuladen, erleben die bis dahin nur für Programmierer interessanten Icon-Editoren einen wahren Boom. Der hier vorgestellte Icon-Editor 'Newdesk Icon CPX' ist als CPX-Modul jederzeit verfügbar.

von Ralf Rudolph

Während mancher vielleicht die Mühe scheut, zur Definition eines neues Icons extra einen Icon-Editor zu starten, steht 'Newdesk Icon CPX' stets zur Verfügung, um den ständig wachsenden Vorrat von Sinnbildern zu erweitern. Die Installation erfolgt einfach durch Kopieren der CPX-Datei in den CPX-Ordner. Das erweiterte Kontrollfeld XControl, das zum Lieferumfang aller neueren TOS-Versionen gehört, wird dabei vorausgesetzt. Nach einem Reset oder dem Neuladen aller CPX-Module durch die entsprechende Kontrollfeld-Option steht dann der Icon-Editor zur Verfügung.

Unbegrenzte Möglichkeiten

Bei 'Newdesk Icon CPX' handelt es sich um ein amerikanisches Produkt, das in Deutschland von Makro CDE vertrieben wird. Während das Programm in eingedeutschter Version verfügbar ist, liegt das Handbuch zur Zeit nur in englischer Sprache vor; eine Übersetzung ist jedoch nach Auskunft von Makro CDE in Arbeit. Ein Handbuch ist auch dringend notwendig, denn die 15 Sinnbilder, über die der Icon-Editor bedient wird, sind teilweise verwirrend angeordnet. Ein Fehlklick kann dabei verheerende Wirkungen haben, da Optionen wie 'Füllen' und 'Löschen' sofort wirken und kein rettendes Undo zur Verfügung steht. Immerhin stellt sich schon nach wenigen Minuten eine Gewöhnung ein, so daß das anfangs unübersichtlich wirkende Programm flüssig bedient werden kann.

Zunächst ist es möglich, durch einen Scrollbalken den Inhalt der bisherigen Icon-Datei anzusehen. Die Icons werden dabei wahlweise vergrößert oder in Originalgröße abgebildet, wobei immer nur ein Icon zu sehen ist. Diese Einschränkung gibt XControl durch seine feste Fenstergröße vor. Zur Bearbeitung eines bestehenden oder zur Erstellung eines neuen Icons stehen neben den Grundfunktionen Pixel-Setzen und Pixel-Löschen die Invertierung,

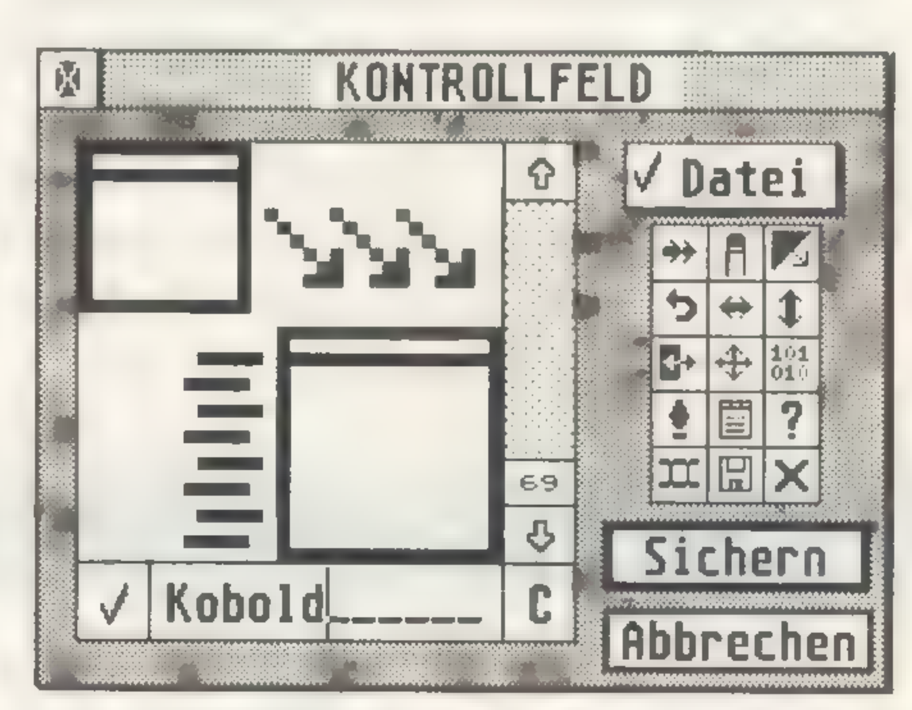


Abb. 1: Jeweils ein Icon kann bearbeitet werden. Die verwendeten Funktionssymbole sind leider recht verwirrend.

Verschiebefunktionen, Drehungen und Spiegelungen zur Verfügung. Dabei kann wahlweise das Bild oder die Maske bearbeitet werden.

Maskerade

Zur Erinnerung: Die Maske bestimmt, an welchen Stellen ein Icon durchsichtig für den Hintergrund ist, während das Bild das eigentliche Aussehen bestimmt. Maske und Bildinformation ergeben zusammen die Information darüber, wie das Icon im selektierten Zustand aussieht. Eine Preview-Funktion erlaubt es, das Icon im selektierten und unselektierten Zustand in Originalgröße zu betrachten, wobei jedoch leider statt des grauen Desktop-Hintergrundes ein wenig aussagekräftiger weißer Hintergrund verwendet wurde.

Weiterhin können bereits innerhalb des CPX-Moduls Verbindungen zwischen Dateinamen und Icons hergestellt werden, so daß die entsprechende Desktop-Funktion nicht bemüht werden muß. Ist das Icon fertig definiert, so muß der Icon-Editor nur über den Button 'Sichern' verlassen werden. Automatisch wird die Datei DESKICON.RSC erstellt, die beim nächsten Systemstart vom Desktop eingeladen wird.

Bei unglücklichen Konstellationen von AUTO-Ordner-Programmen und Accessories stürzte das System nach dem Abspeichern ab und zu ab. Daten gingen dabei nie verloren, da die DESKICON.RSC-Datei korrekt geschrieben wurde. Da nach dem Editieren ohnehin ein Neustart zum Einlesen der DESKICON.RSC erforderlich ist, ist dieser Absturz nicht gravierend, sondern nur ärgerlich.

Kurz und bündig

Bei 'Newdesk Icon CPX handelt' es sich um ein kleines, nützliches Hilfsprogramm. Der Preis von DM 98,- ist jedoch eindeutig zu hoch für ein derart einfaches Utility. rr/cs

Newdesk Icon CPX 2.13

Datenblatt

- Vertrieb: Makro C.D.E., Schillerring 19, 8751 Großwallstadt, Tel. (06022) 25233, Fax (06022) 21847
- Preis: DM 98,-

Bewertung

+ als CPX-Modul jederzeit verfügbar
+ einfache Arbeitsweise
– gelegentliche Abstürze
– unübersichtliche Bedienung
– überhöhter Preis

Virus-Ex

Im Public-Domain- und Shareware-Bereich galt Sagrotan lange als der Virenkiller überhaupt. Seit einiger Zeit ist es allerdings etwas still um das Programm geworden. Das kommerzielle Nachfolgeprodukt Toxis schickt sich an, Viren gründlich den Garaus zu machen.

von Eric Böhnisch

Nach der Installation, die sich auf das einfache Kopieren von drei Dateien in einen Ordner eigener Wahl auf der Arbeitsdiskette oder der Festplatte beschränkt, ist Toxis einsatzbereit. Im Gegensatz zu Sagrotan ist Toxis nun ein echtes GEM-Programm mit einem Fenster, echten Dialogen und einer Menüzeile. Durch Umbenennen ist es sogar als Accessory lauffähig, wobei die Menüzeile weiterhin in Form eines Icon-Menüs im Toxis-Fenster ansprechbar bleibt. Innerhalb des Hauptfensters befinden sich zwei selbstgestrickte 'Unterfenster', die in ihrer Aufteilung auch bereits von Sagrotan bekannt sind: Im einen werden Meldungen des Programms, im anderen Bootsektor- und Programm-Dumps ausgegeben.

Leider verfügen diese 'Fenster' nur über Scrollpfeile, keine Slider, was das Scrollen zu einer wahren Qual machen kann, zumal die Scrollroutine ziemlich flackert. Hier hätte es sich wirklich angeboten, einfach zwei echte, statt ein in Pseudofenster aufgeteiltes Fenster zu verwenden. Dies könnte dem Bedienungskomfort nur zuträglich sein. Weiterhin werden ab und zu Meldungen über den Fensterrand hinausgeschrieben und hinterlassen somit unschöne Reste auf dem Fensterrand und dem Desktop (Abb. 1). Obwohl die aktuelle Toxis-Version bereits in C umgesetzt wurde und damit über kurz oder lang prinzielle Probleme und Unsauberkeiten der BASIC-Vorgänger gelöst werden können, macht die Oberfläche des Programms im Moment noch keinen 100%ig ausgereiften Eindruck.

Abb. 1: Toxis bietet eine GEM-Oberfläche, die allerdings noch einige Eigenheiten aufweist.

Umso erfreulicher ist dafür die Tatsache, daß Toxis während der ganzen Testzeit kein einziges Mal eine richtige Fehlfunktion oder gar einen Absturz zeigte. Auch unter MultiGEM funktioniert das Programm einwandfrei, was leider selbst in unserer Zeit noch lange keine Selbstverständlichkeit ist. Im Zusammenhang mit MultiTOS läuft Toxis derzeit noch nicht, aber auch dieses Problem wird sicherlich rechtzeitig gelöst werden.

Kleine Virenkunde

Wie wohl die meisten von Ihnen bereits wissen, gibt es zwei Haupttypen von Viren: die Bootsektor- und die Linkviren, von denen die ersteren häufiger vorkommen, die letzteren aber weitaus gefährlicher und schwieriger zu erkennen sind.

Bootsektorviren befinden sich – wie der Name bereits sagt – im Bootsektor einer Diskette. Dieser wird zwar immer beim Einlegen einer Diskette gelesen, aber nur beim Booten des Computers mit dieser Diskette auch tatsächlich ausgeführt. Der Schutz vor einem solchen Virus ist einfach, die Suche und anschließende Vernichtung ebenso. Wenn Sie niemals mit fremden Disketten booten, sondern immer dieselbe, schreibgeschützte Diskette verwenden, droht ihnen praktisch keine Gefahr. Finden Sie mit Toxis dennoch einen solchen Virus, so können Sie ihn durch einfaches Überschreiben mit einem Standard-Bootsektor vernichten.

Linkviren jedoch sind von ganz anderer Qualität. Sie hängen sich an ausführbare Programme an und werden dann beim Start dieser Anwendung mitgeladen und aktiviert. Von hier aus verbreiten sie sich auf andere Programme und infizieren somit das gesamte System. Sie machen sich oftmals, aber nicht immer, durch eine Veränderung der Programmlänge und -struktur bemerkbar, die erkannt werden kann, wenn Vergleichsdaten eines nicht infizier-

ten Programms vorliegen. Ein als infiziert erkanntes Programm kann manchmal repariert werden, die einfachste Lösung ist aber das Löschen der Programmdatei und Ersetzen durch ein nicht infiziertes Original.

TOXIS VIRUS EINSTELLUNG BIBLIOTHEK DIVERSES HILFE
toXis der Virenkiller
DISPLAY
Bootsektor
Boot übernehmen <G>
Virus übernehmen <V>
als Datei speichern
Vektoren übernehmen
Bibliothek
laden
speichern
anzeigen <Z>
STATUS
2 Zahl der Sektoren/Spur 10
80 FAT-Anzahl 2
5 Sektoren für Directory 7
512 Sektoren/Cluster 2
$F9 Reservierte Sektoren 1

Abb. 2:
Alle Funktionen stehen nicht nur im GEM-Menü, sondern auch über Icons in Verbindung mit Submenüs zur Verfügung.

Toxis und Bootsektoren

Toxis beherrscht den Umgang mit beiden Typen von Viren: Disketten können auf Bootsektorviren überprüft werden, wobei sinnvolle Bootprogramme, zum Beispiel das Ladeprogramm eines Spiels, mittels einer Vergleichsbibliothek als ungefährlich erkannt werden. Wird ein Virus erkannt, kann er mit einem Virenschutz-Bootsektor überschrieben werden. Beim Booten mit dieser so geschützten Diskette wird eine kurze Meldung auf dem Bildschirm ausgegeben, so daß man sich als Anwender beruhigt zurücklehnen kann. Es stehen hier übrigens drei Schutz-Bootsektoren zur Verfügung, wobei der erste nur auf einem Atari, der zweite aber auf Atari und (!) MS-DOS eine Meldung ausgibt. Der dritte ist lediglich leer, gibt keine Meldung aus und bleibt dafür aber auch unter MS-DOS lesbar.

Um dem Hersteller das Pflegen der Virenbibliothek zu erleichtern, gibt es sogar die Möglichkeit, einen einmal gefundenen Bootsektorvirus als Datei zu speichern und diese an den Hersteller einzusenden. Dieser wird wird dann die Funktion des Virus analysieren und die Virenbibliothek oder das Programm entsprechend erweitern.

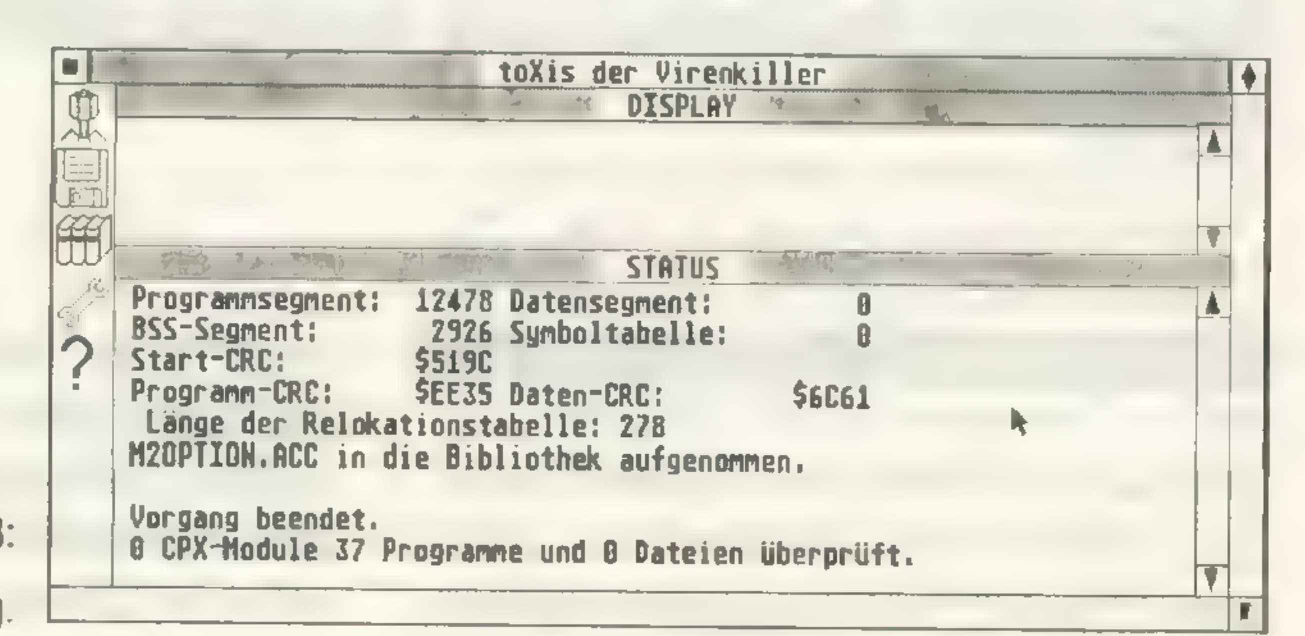


Abb. 3:
Das Ergebnis einer Dateiprüfung.

Toxis und Programme

Die Erkennung und Vernichtung von Linkviren gestaltet sich – wie bereits erwähnt – wesentlich schwieriger. Um Linkviren zu erkennen, muß die Programmdatei des verdächtigen Programms genau analysiert werden, um eventuelle 'krankhafte' Veränderungen zu finden. Zu diesem Zweck wendet Toxis mehrere Verfahren an, um eine halbwegs sichere Erkennung und Vernichtung zu gewährleisten. 'Halbwegs' ist in diesem Zusammenhang übrigens keine Abwertung von Toxis, denn ein todsicheres Verfahren gegen Linkviren ist technisch kaum denkbar.

Das erste Verfahren prüft anhand von in einer Bibliothek gespeicherten Vergleichsdaten, ob das Programm verändert wurde. Hier werden Programmlänge, Länge der Segmente, CRC-Prüfsummen und ähnliche Werte mit Werten des unbefallenen Programms verglichen. Der Vorteil dieser Methode ist, daß auch auf bisher unbekannte Viren reagiert werden kann, der eindeutige Nachteil ist aber, daß über das zu prüfende Programm Vergleichsdaten vorliegen müssen. Diese können aber leicht erzeugt werden, indem das – hoffentlich virenfreie – Programm von der Originaldiskette untersucht und die Werte gespeichert werden.

Die zweite Methode untersucht das verdächtige Programm auf bestimmte Byte-Kombinationen, die für einzelne Viren typisch sind. Ein so erkannter Virus kann dann aus dem Programm entfernt werden. Da Viren aber auch in 'Mutationen' vorkommen können, ist dieses Entfernen nicht so sicher wie das Ersetzen durch ein virenfreies Original. Der schließlich letzte Algorithmus prüft, ob die Dateistruktur im Ganzen in Ordnung ist. Hier können zwar keine exakten Angaben über den Virenbefall gemacht, dafür aber auch allgemeine Dateidefekte aufgespürt werden.

Der gesamte Mechanimus zur Überprüfung von Dateien ist übrigens sehr komfortabel ausgefallen, wie man auch deutlich in Abb. 5 erkennen kann. Toxis kann auch Prüfsummen von Datendateien verwalten, so daß auch diese regelmäßig auf allgemeine Defekte oder Veränderungen geprüft werden können. Auch ein Schnellverfahren, bei dem nur der Programmkopf auf Programmlänge, CRC-Prüfsummen und ähnliches untersucht wird, ist verfügbar; so wird die regelmäßige Prüfung der kompletten Festplatte doch um einiges beschleunigt.

Speichertest

Um sicherzugehen, daß der Computer zum Zeitpunkt des Einsatzes von Toxis keinen Virus im Speicher trägt, überprüft das Programm auf Anfrage alle für Viren wichtigen Systemvektoren und meldet alle Veränderungen, die darauf hindeuten könnten, daß sich ein Virus oder ein anderes Programm an einer bedeutsamen Stelle eingeklinkt hat. Da es aber auch eine ganze Menge gutartiger vektorverbiegender Programme gibt, kann Toxis die aktuellen Vektoren speichern und als Vergleichswert für die nächste Prüfung heranziehen, so daß nicht jedesmal Alarm geschlagen wird, obwohl sich nur ein Utility in irgendeinen Vektor eingehängt hat.

Kleinigkeiten

Um dem Anwender das Leben so leicht wie möglich zu machen, enthält Toxis einige Kleinigkeiten, die dies bewerkstelligen sollen: So gibt es ein- und ausschaltbare Be-

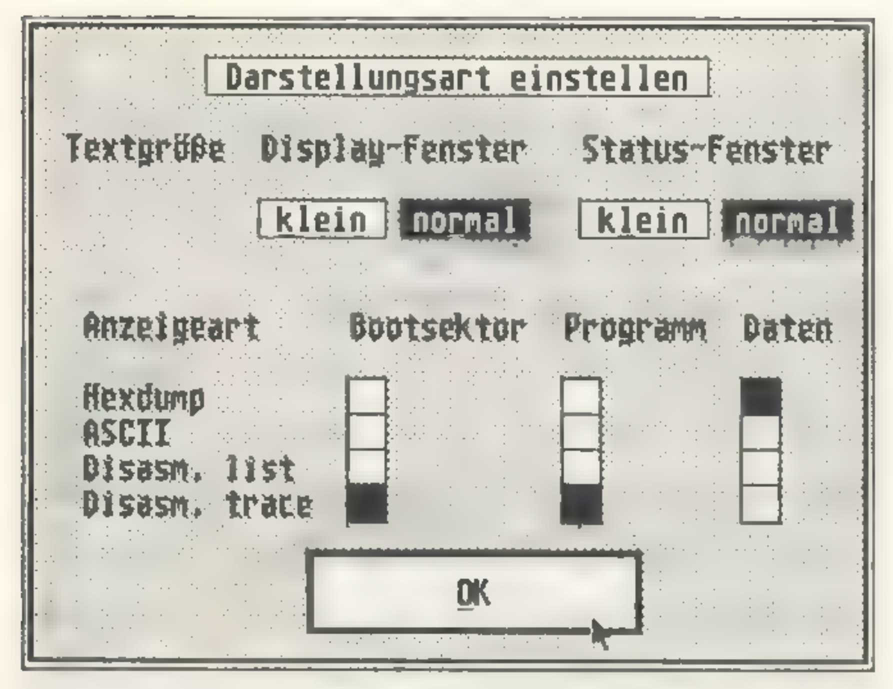


Abb. 4: Die Ausgaben von Toxis lassen sich konfigurieren.

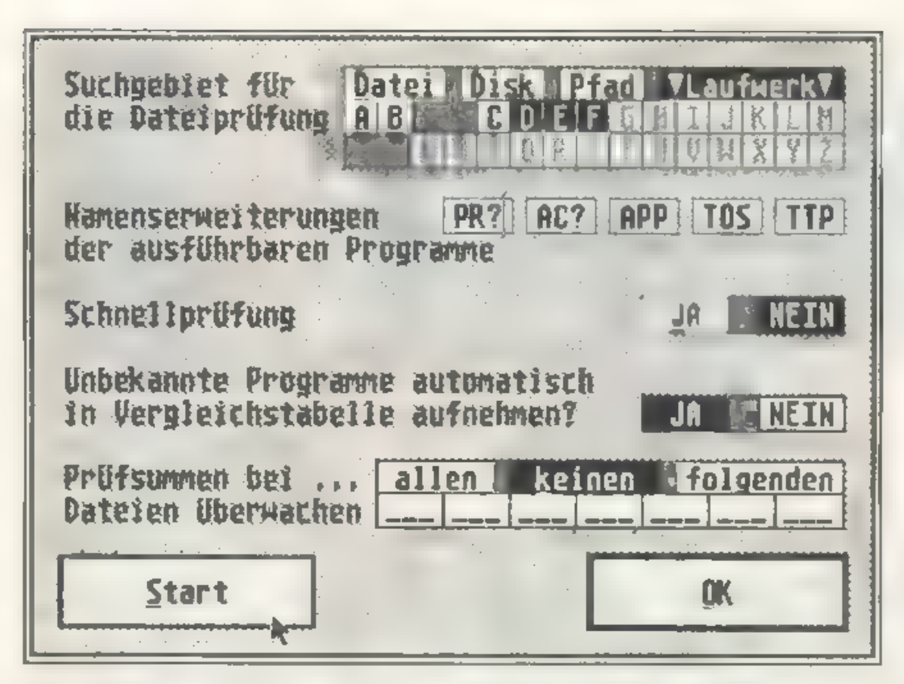


Abb. 5: Gerade bei der Suche nach Linkviren ist Toxis sehr flexibel.

Auswahl des Bootsektorschutzprogrammes

1 Standardprogramm, gute Schutzwirkung nicht unter MS-DOS lesbar

2 Bootmeldung für MS-DOS und Atari, geringe Schutzwirkung

3 Nicht bootfähig, gelöscht, MS-DOS lesbar

OK

Abb. 6: Der Bootsektor zum Schutz vor Viren gibt auf Wunsch auch eine Meldung für MS-DOS aus.

nutzerhilfen und Warnhinweise, die zu jeder Funktion einen Hilfetext ausgeben beziehungsweise auf möglicherweise gefährliche Aktionen aufmerksam machen. Weiterhin gibt es die Möglichkeit, ein Druckerprotokoll nebenher laufen zu lassen. Und für diejenigen, die noch ein altes TOS (vor 1.04) besitzen, gibt es einen Menüpunkt zum Auslösen eines Kaltstarts, was alle noch so hartnäckigen Viren garantiert aus dem System entfernt.

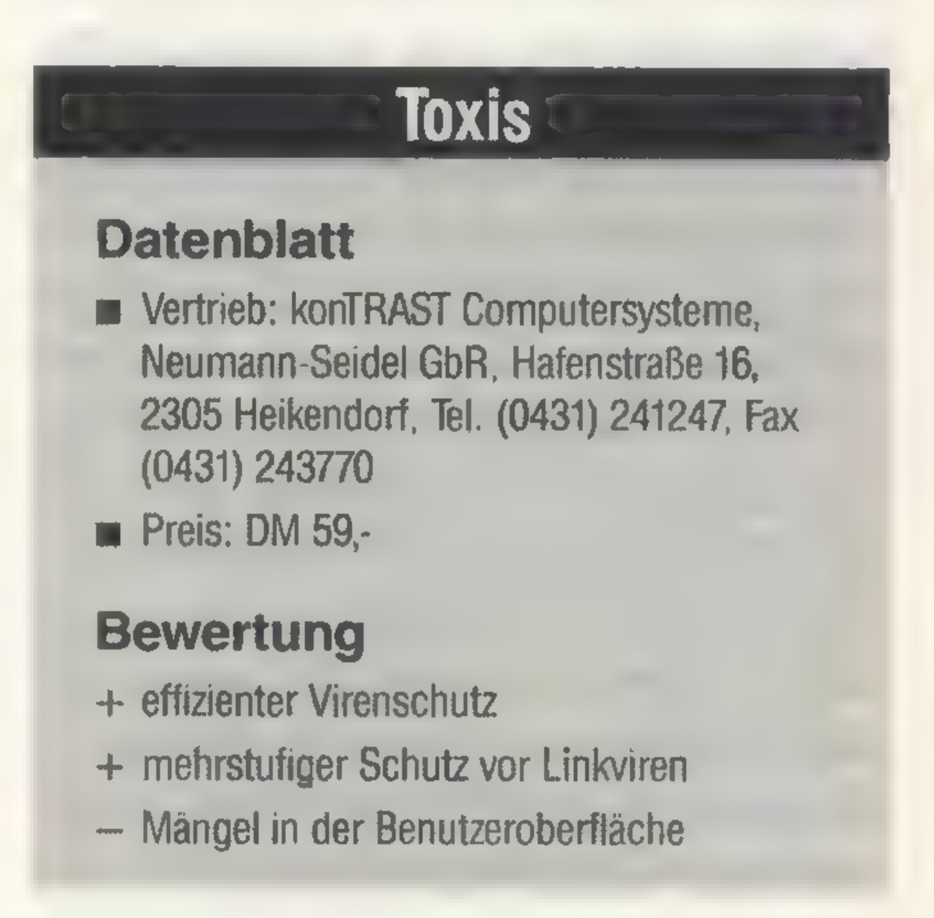
Es kann weiterhin eine Folge von Tastendrücken angegeben werden, die beim Programmstart automatisch ausgeführt werden. Somit kann bei geeigneten Einstellungen durch einfachen Start von Toxis automatisch eine Partition, der Speicher und die Bootdiskette überprüft und die eventuell erweiterte Bibliothek abgespeichert werden. Die ist vor allem bei immer wiederkehrenden Operationen wie dem regelmäßigen Test auf Viren äußerst nützlich.

Update-Service

Gerade bei einem Produkt wie Toxis ist es wichtig, daß der Anwender immer auf dem laufenden bleibt, um so immer neue Bibliotheken mit wichtigen Vergleichsdaten neuer Viren zu bekommen. Daher bietet der Hersteller günstige Konditionen für regelmäßige Updates: Gegen einen Betrag von DM 15,- (inkl. Porto und Verpackung) erhält man bei Erscheinen neuer Bibliotheken oder Programmversionen diese zugeschickt. Zum Update gehören dann auch Handbuchergänzungen oder gar ein völlig neues Handbuch, wenn dies notwendig wird.

Alles in allem ...

... kann man Toxis als einen zuverlässigen und gelungenen Virenkiller bezeichnen, dem es lediglich an der Konzeption der Oberfläche mangelt. Nimmt man diese Unschönheiten in Kauf, erhält man ein zuverlässig funktionierendes und nützliches Programm, das einen sicher vor der Virenplage schützt. eb/cs



Toxis

Datenblatt

- Vertrieb: konTRAST Computersysteme, Neumann-Seidel GbR, Hafenstraße 16, 2305 Heikendorf, Tel. (0431) 241247, Fax (0431) 243770
- Preis: DM 59,-

Bewertung

+ effizienter Virenschutz
+ mehrstufiger Schutz vor Linkviren
– Mängel in der Benutzeroberfläche

Netzplan 3

Ziel von Projektmanagement-Programmen wie Netzplan 3 ist die Planung und Überwachung von Projekten jeglicher Art. Was Netzplan 3 im einzelnen kann und was nicht, zeigt dieser Bericht.

von Hans-Jörg Stangor

Das Programm Netzplan 3, das im folgenden näher beleuchtet werden soll, widmet sich speziell dem Projektmanagement. Ausgehend von Terminvorgaben sind Teilvorgänge eines Projektes so anzuordnen, daß keine Engpässe bei den verwendeten Ressourcen, keine Terminschwierigkeiten und keine unnötigen Verzögerungen im Projektablauf auftreten. An die Formulierung eines solchen Problems kann mit zwei alternativen Ansätzen herangegangen werden: Bei der sogenannten Vorwärtsterminierung wird ausgehend von einem festen Startdatum der frühestmögliche Fertigstellungstermin bestimmt. Im Gegensatz dazu steht die Rückwärtsterminierung, die es ermöglicht, den spätesten Starttermin des Gesamtprojektes anhand eines vorgegebenen Fertigstellungstermines zu ermitteln.

Netzplan 3 versteht es, beide dieser Ansätze anzubieten: Es benutzt hierzu sogenannte Vorgangs-Knoten-Netze. Dieser Ansatz ist in der Betriebswirtschaftslehre weit verbreitet. Die einzelnen Vorgänge des Projektes werden als Knoten eines gerichteten Graphen betrachtet, die Kanten des Graphen bestimmen die Vorgangsrelationen. Sind zwei Vorgänge/Knoten A und B mit einer von A ausgehenden Kante verbunden, so kann Vorgang B erst in Angriff genommen werden, wenn Vorgang A komplett abgeschlossen ist. Knoten A wird dann als ein Vorgänger von Knoten B bezeichnet. Zu beachten ist dabei, daß jeder Vorgang mehrere Vorgänger haben kann: Vorgänge können also parallel ablaufen.

Werden alle Vorgänge und Reihenfolgebedingungen in dieser Form aufgeschrieben, erhält man den Netzplan des Projektes – daher auch der Name des Produkts. Über die Laufzeiten der einzelnen Vorgänge kann der sogenannte kritische Pfad durch das Netz bestimmt werden, d.h. die Zeit, die minimal benötigt wird, um vom Startknoten des Projektes zum Endknoten zu kommen. Somit wäre die minimale Dauer des Projektes bestimmt. Weiterhin werden für jeden einzelnen Vorgang folgende Größen ermittelt: Die frühest- sowie spätestmöglichen Anfangs- und Endtermine und schließlich die Pufferzeiten. Diese geben den Spielraum an, in denen ein einzelner Vorgang terminlich verschoben werden kann, ohne die fristgerechte Ausführung des Projektes zu gefährden.

Desk Datei Editieren Analyse Drucken Einstellungen Hilfe

Projekt: GEBÄUDE | Projektanfang 16.Sep.92

Nummer	Dauer	Vorgang
1	0	Beginn
2	1	Gespräche mit Maklern führen
3	4	Finanzplan erstellen
4	1	Baugelände besichtigen
5	0	Gelände festlegen
6	2	Angebot ausarbeiten
7	4	Gebäude auf dem Gelände besichtigen
8	2	Gesetzesauflagen prüfen
9	0	Angebot vorlegen
10	2	Angebot des Verkäufers
11	0	Angebot akzeptiert
12	0	Beginn Bauplatzsicherung
13	3	Finanzierung abstimmen
14	8	Instandsetzungen
15	2	Bauplanabnahme
16	6	Landschaftsgestaltung

Abb. 1: Ein solches Zeitdiagramm ist nur eine der vielen Darstellungsmöglichkeiten von Netzplan 3.

Vom Plan zum Netz

Die Eingabe der Einzelvorgänge erfolgt bei Netzplan 3 leider nicht grafisch orientiert, sondern für jeden Vorgang einzeln in einem Formular. Überlegt sich ein Planer die zeitlichen Zusammenhänge bei den Teilschritten eines Projektes, so wird er jedoch eher einen Graphen vor Augen haben als eine Tabelle, in der die Vorgängerrelationen zu jedem einzelnem Vorgang angegeben sind. Die Arbeitsweise mit Netzplan 3 ist dadurch unnötigt umständlich: Man zeichnet einen Netzplan auf Papier, vergibt Nummern an die Vorgänge/Knoten, schaut sich für jeden Vorgang an, welches seine Vorgänger sind, notiert diese Daten tabellarisch und gibt diese Tabelle dann in Netzplan 3 ein, um sich mit einem Extra-Menüpunkt den Netzplan vorrechnen zu lassen.

An dieser Stelle hätte der Anwender wohl eine Zeichenfläche erwartet, auf der er dann Objekte ablegen kann, um sie schließlich mit Linien, die die Vorgängerrelationen darstellen, zu verbinden. Auf diese Art und Weise wäre es auch relativ einfach, weitere Vorgänge in den Netzplan einzufügen. Auch würde die lästige Durchnumerierung der Vorgänge wegfallen. Ein Vorteil der tabellarischen Eingabe ist jedoch, daß ohne einen Großbildschirm ein solcher Netzplan in der Eingabe recht unübersichtlich wird und somit ohnehin auf Papier vorgeplant werden müßte. Dann hat die Formulareingabe durchaus Sinn. Eine Kombination beider Eingabemöglichkeiten wäre hier der ideale Weg gewesen.

Funktionsvielfalt

Ist der Plan aber erstmal eingegeben, versteht es Netzplan 3, mit einer Vielzahl von Auswertungsfunktionen aufzutrumpfen. Noch vor der Berechnung der Durchlauf-

zeiten können eine Vielzahl von Parametern eingegeben werden: Für jeden Vorgang kann für bis zu fünf Resourcen definiert werden (maximal 99 verschiedene Resourcen für das Gesamtprojekt), inwieweit sie (prozentual) zu ihrer Gesamtverfügbarkeit in Anspruch genommen werden. Desweiteren werden die zugehörigen fixen und variablen Kosten aufgenommen. Einzelne Vorgänge können als Meilensteine gekennzeichnet werden. Diese werden im Netzplan besonders hervorgehoben, so daß die wichtigsten Schritte in einem komplexen Projekt leicht sichtbar gemacht werden können. Auch kann die Listendarstellung der Vorgänge auf die Meilensteine eingeschränkt werden, was erneut Übersicht schafft.

Ferner sind die Arbeitstage einer Woche bestimmbar: Samstage und Sonntage können so zum Beispiel ausgeklammert werden. Ähnliches gilt für Feiertage, die ja je nach Bundesland verschieden sind. Selbst an Betriebsferien wurde gedacht. Die Einstellung dieser Daten erfolgt ohne Probleme und kann natürlich gesichert werden. Ist der Netzplan erst einmal berechnet (was

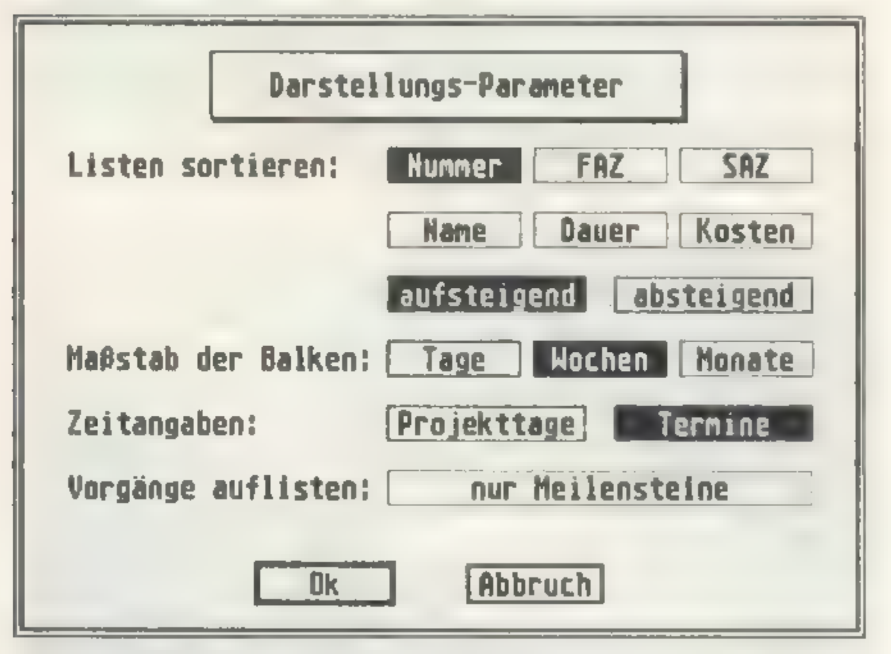


Abb. 3: Die Form der Darstellung läßt sich in Netzplan 3 einfach variieren.

recht zügig von der Hand geht), ist das Programm in der Lage, einen Layoutvorschlag für selbigen zu machen. Das Projekt wird dann erstmals grafisch dargestellt, nachträglich ist ein beliebiges Anordnen der Vorgänge auf der Grafikseite ohne Probleme möglich.

Export-Beschränkungen

Der erstellte Netzplan kann nur auf NEC- und Epson-kompatiblen Druckern ausgegeben werden, die Treiber sind fest in das Programm eingebunden. Dies ist sicherlich ein großes Manko, besonders bei Berücksichtigung der wachsenden Verbreitung von HP-Druckern im professionellen Bereich. Zum Glück kann der Netzplan aber als GEM-Metafile gesichert werden und steht somit immerhin in einer Vielzahl von Programmen zum Import und damit auch zum Ausdruck zur Verfügung.

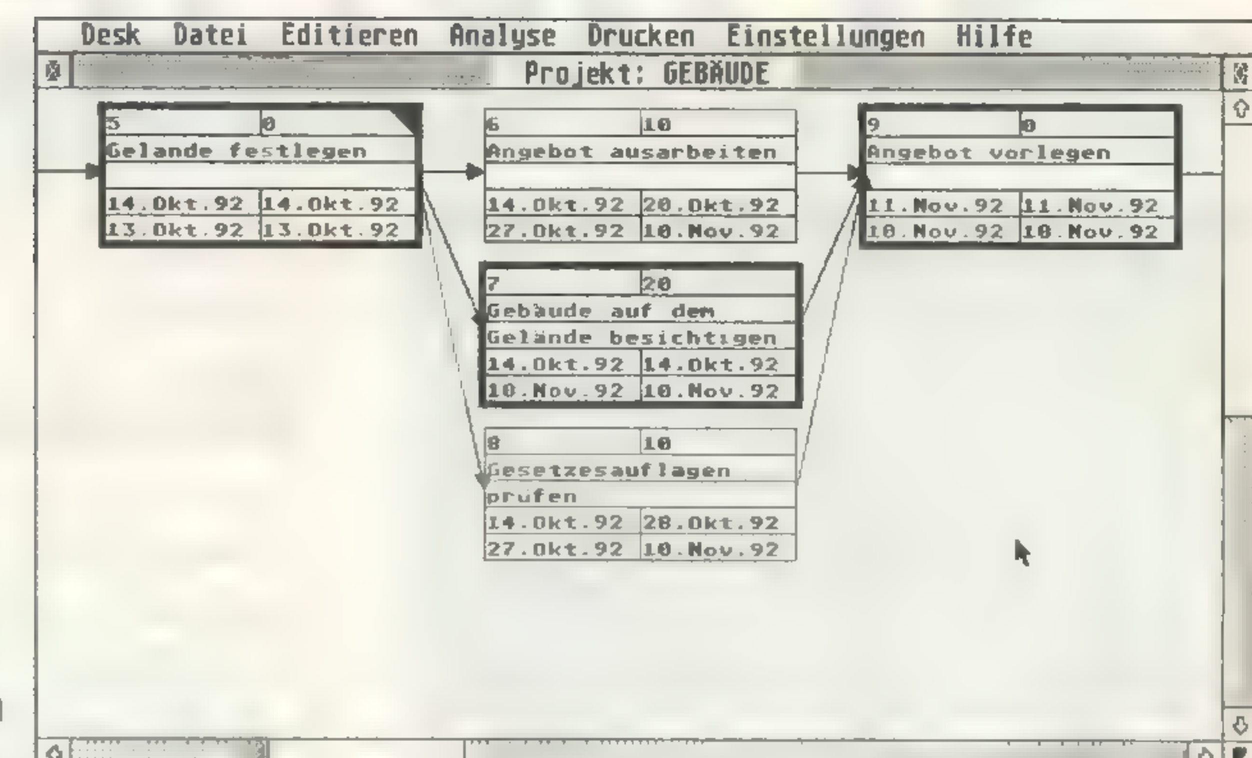


Abb. 2: Ein Ausschnitt aus einem komplexen Projekt-Diagramm.

Fast wichtiger als der Netzplan sind jedoch die verschiedenen Listen, die erstellt werden können. Zu nenen wären hier zunächst die Vorgangsliste, die für jeden Teilschritt des Projektes die frühest- beziehungsweise spätestmöglichen Anfangs- und Endtermine angibt. Diese Liste kann man auch in ein Gantt-Diagramm (ein Balkendiagramm, das Aufschluß über den zeitlichen Ablauf der Projekte gibt) umformen lassen. Aus diesem ist dann leicht abzuleiten, welche Schritte parallel ablaufen und wie es um die Pufferzeiten bestellt ist.

Resourcen-Management

Ebenfalls als Balkendiagramm ist ein Resourcenplan erstellbar. Er gibt zu jeder Resource ihre Ausnutzung über die Zeit an. Engpässe können hiermit schnell erkannt werden, ebenso überschüssige Kapazitäten, die abgebaut werden könnten. Netzplan 3 bietet keinen automatischen Ausgleich überlappender Nutzung: Vorgänge werden auch bei Überbeanspruchung einer Resource zeitlich parallel zueinander gelegt, was aber gerade zur Erkennung und Eliminierung solcher Engpässe oder Überkapazitäten auch gut so ist. Schöner wäre es jedoch, wenn eine solche Automatik optional zuschaltbar wäre.

Aus den eingegebenen fixen und variablen Kosten der Resourcen und Vorgänge ist ferner eine Kostenliste bestimmbar. Für den Ausdruck der Listen gilt das selbe wie für den Grafik-Ausdruck: Nur NEC- und Epson-kompatible Drucker werden unterstützt, man kann aber immerhin auch in eine Datei drucken.

Netzplan im Griff?

Das Handbuch führt erfahrene Projektmanager schnell an die Bedienung des Programmes heran, für Anfänger ist immerhin eine betriebswirtschaftliche Literaturliste angefügt. Das Programm erwies sich im Test als äußerst betriebssicher; ein Konverter für Netzplan-Dateien älterer Programmversionen wird mitgeliefert.

Insgesamt gefällt uns bei Netzplan 3 der enorme Umfang an Auswertungsfunktionen, während die Oberfläche des Programmes eindeutig nicht mehr zeitgemäß ist. Störend ist dies besonders bei der Netzplan-Eingabe; desweiteren ist immer nur ein Fenster auf dem Bildschirm darstellbar. Dem Anwender bleibt häufig nur der Weg, alles erstmal auszudrucken, doch auch hier kann Netzplan 3 nicht gerade mit Formatfülle aufwarten: Die Druckausgabe und der Export sind auf das nötigste beschränkt. Bei einem Preis von DM 248,- sollte man doch etwas mehr erwarten können. hs/cs

Aus presserechtlichen Gründen möchten wir darauf hinweisen, daß der Heim Verlag als Herausgeber dieser Zeitschrift auch gleichzeitig Vertrieb des getesteten Programms ist.

Netzplan 3

Datenblatt

- Vertrieb: Heim GmbH, Heidelberger Landstraße 194, 6100 Darmstadt-Eberstadt, Tel. (06151) 94770, Fax (06151) 947718
- Preis: DM 248,-

Bewertung

+ Vielzahl von Auswertungsfunktionen
+ Berücksichtigung aller wichtigen Größen
– keine direkte Eingabe als Netzplan
– Treiber nur für NEC-/Epson-kompatible Drucker
– unzeitgemäße Oberfläche

SONDERSERIE

Wir machen Spitzensoftware preiswert!



Die unter dem Namen Sonderserie vom Heim Verlag veröffentlichten Programme wurden unter den Kriterien Leistungsfähigkeit, Unterhaltungswert und Zuverlässigkeit ausgesucht und sind auch für den professionellen Einsatz ohne Einschränkung verwendbar. Obwohl die Programme der Sonderserie den üblichen Copyright-Bestimmungen unterliegen und nicht Public Domain sind, beläuft sich der Verkaufspreis für eine Diskette auf nur 15,- DM. Diesen unglaublich günstigen Preis für gute Software können wir nur durch unser einfaches Verkaufskonzept aufrechterhalten, indem wir auf die sonst übliche aufwendige Verpackung verzichten. Zu jedem Programm finden Sie natürlich eine ausführliche deutschsprachige Anleitung auf der Diskette.

Disketten aus der Sonderserie

SO 1	TTL-Bausteine für ST Digital	DM 15,-
SO 2	CMOS-Bausteine	DM 15,-
SO 3	Pipeline (s/w)	DM 15,-
SO 4	Emula 6 (f&s/w)	DM 15,-
SO 5	Ooops (s/w)	DM 15,-
SO 6	Lottokat (f&s/w)	DM 15,-
SO 7	-	
SO 8	Sport (s/w)	DM 15,-
SO 9	BuTa ST (f&s/w)	DM 15,-
SO 10	DiskMainEntrance (s/w, 1MB)	DM 15,-
SO 11	Convert (f&s/w)	DM 15,-
SO 12	That's Literatur	DM 15,-
SO 13	ST Utilities (f&s/w)	DM 15,-
SO 14	ST Code (f&s/w)	DM 15,-
SO 15	ST Look (f&s/w)	DM 15,-
SO 16	ST Element (s/w)	DM 15,-
SO 17	ST Biorhythmus (f&s/w)	DM 15,-
SO 18	ST Etikett (s/w)	DM 15,-
SO 19	ST Tastatur (f&s/w)	DM 15,-
SO 20	ST Boot (f&s/w)	DM 15,-
SO 21	Cauchy (s/w)	DM 15,-
SO 22	Fractals III (s/w)	DM 15,-
SO 23	ST Typearea (s/w)	DM 15,-
SO 24	Elektrolex (s/w)	DM 15,-
SO 25	Lohntüte (s/w)	DM 15,-
SO 26 a+b	ELT Designer (f)	DM 20,-
SO 27	Film ST (f&s/w)	DM 15,-
SO 28 a+b	Alchimist ST (s/w)	DM 20,-
SO 29	Disk Streamer (f&s/w)	DM 15,-
SO 30	Quantum ST (s/w)	DM 15,-
SO 31	ST Newton (s/w)	DM 15,-
SO 32	Air Rifle (s/w)	DM 15,-
SO 33	MIDI Paket 1	DM 15,-
SO 34	Mezzoforte (s/w)	DM 15,-
SO 35	Kfz-ST (s/w)	DM 15,-
SO 36	TOP SPS (s/w)	DM 15,-
SO 37	Ashita (s/w)	DM 15,-
SO 38	UniShell (s/w)	DM 15,-
SO 39	Uni-Format (s/w)	DM 15,-
SO 40	HCOP216 Pro (s/w)	DM 15,-
SO 41	1st Science Plus (s/w)	DM 15,-
SO 42	Knete	DM 15,-
SO 43	Grundur	DM 15,-
SO 44	Trainer	DM 15,-
SO 45	Ingenium Adressverwaltung	DM 15,-
SO 46	Gemplus	DM 15,-
SO 47	ST Feld (s/w)	DM 15,-
SO 48	Tabulex	DM 15,-
SO 49	RcsToPas	DM 15,-

Knete

Knete ist ein Programm zur effektiven Organisation Ihrer privaten Finanzen. Sämtliche anfallenden Vorgänge können bequem, nach Konten und Warengruppen strukturiert, erfaßt werden. Zur Auswertung der Daten stehen mehrere übersichtliche und aussagekräftige Funktionen zur Verfügung, die über frei einstellbare Zeiträume erstellt werden können. Die Ausgabe kann sowohl auf den Bildschirm als auch auf den Drucker erfolgen. Knete ist sauber in GEM eingebunden, unterstützt alle Atari ST- und TT-Modelle und läuft in allen Auflösungen.

SO 42, Knete, DM 15,-

Quantum ST

Mit Quantum ST können Sie gescannte Bilder (bis 9999 dpi) quantitativ auswerten, d.h. es können Flächen und Entfernungen innerhalb des Bildes gemessen werden. Zum Beispiel kann man nach dem Scannen einer Weltkarte die Entfernung zwischen zwei Hauptstädten messen oder die Fläche eines Landes in Quadratkilomtern bestimmen.

SO 30, Quantum ST (s/w), DM 15,-

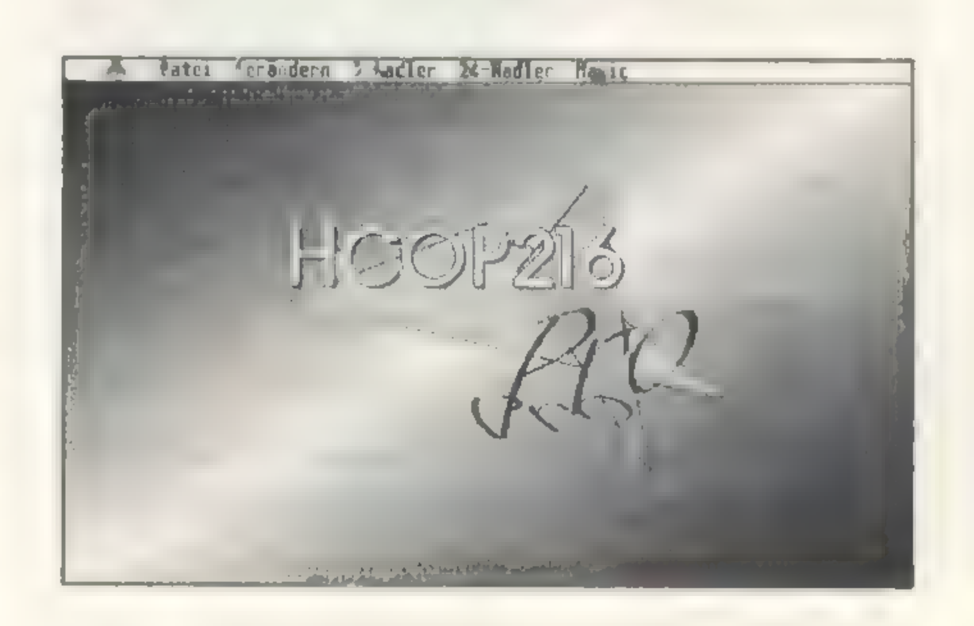
Alchimist ST

Alchimist wurde entwickelt, um dem Chemiker bei den täglich anfallenden Berechnungen im Umgang mit der Chemie ein nützliches Hilfswerkzeug in Form eines Accessories anzubieten. Die Programmfunktionen sind als einzelne Module vorhanden, so daß sich der Anwender das System individuell zusammenstellen kann. Enthalten sind die folgenden Module: Molekularmassenberechnungen, pH-Wert-Berechnungen, Umrechnungen verschiedener Einheiten, Lösungsberechnungen, Titrationsauswertungen.

SO 28 a+b, Alchimist ST (s/w), DM 20,-

HCOP216 Pro

HCOP216 Pro ist ein universelles Programm zum Ausdrucken von vielen gängigen ST-Bildformaten. Besonders wertvoll ist die Möglichkeit, auch farbige Bilder auf dem Drucker auszugeben, die vor der Ausgabe in ihrem Kontrast geändert werden können. Zum Ausdruck stehen die unterschiedlichsten Größen und Druckdichten zur Verfügung, von DIN A3 quer bis hin zur Hardcopy in der Größe einer Streichholzschachtel. Alle Druckmodi verfügen über einen softwaremäßigen 'Nachbrenner', der Ausdrucke besonders schwarz zu Papier bringt.



SO 40, HCOP216 Pro, (s/w), DM 15,-

ST Newton

Newton ist ein leistungsfähiges Simulationsprogramm aus der Physik und dient zur Darstellung von Teilchenbewegungen in beliebigen Kraftfeldern. Für Hobbyphysiker, Lehrer und Lernende stellt es ein nützliches Hilfsmittel dar. Es lassen sich die verschiedensten Probleme aus der Physik wie schiefer Wurf, Planetenbewegung, Streuung an Atomkernen, harmonischer Oszillator, Bewegung in elektrischen und magnetischen Feldern und vieles mehr auf dem Atari simulieren.

SO 31, ST Newton 2.2 (s/w), DM 15,-

Uni-Format 2.6

Mit dem Utility Uni-Format kann nahezu jedes Diskettenformat erzeugt werden, ganz gleich ob es sich nun um 3,5″ oder 5,25″ Standard- oder HD-Disketten handelt. Uni-Format erzeugt in Verbindung mit entsprechender Hardware (bei HD-Laufwerken ist zusätzlich eine kleine Anpassung im Rechner erforderlich) fast jedes gewünschte Format. Um eine möglichst hohe Datensicherheit und die Kompatibilität zu den unterschiedlichsten TOS-Versionen zu gewährleisten, wurde auf Sonderformate, wie zum Beispiel 11 Sektoren pro Track, verzichtet. Die neue Version läuft nun in einem GEM-Window und ist in allen Auflösungen einsetzbar. Außerdem wurde die Benutzerführung konsequent auf deutsche Ausdrücke umgestellt.

SO 39, Uni-Format 2.6 (s/w), DM 15,-

Lottokat 2.4

In der neuen Version 2.4 berücksichtigt Lottokat alle Neuerungen im Samstagslotto, wie Dreier mit Zusatzzahl und den erhöhten Einsatz von 1,25 DM pro Reihe. Die integrierte Datenbank wurde auf alle gespielten Systemscheine einschließlich einer Gewinnanalyse erweitert. Alle Normalscheine können nun auch über Tastatur eingegeben werden. Umfangreiche Statistikfunktionen sowie die Zusammenstelung von Gesamt- oder Jahresübersichten ergänzen das Programm, das sich für das Mittwochs- und Samstagslotto eignet.

SO 6, Lottokat, DM 15,-

Versandbedingungen

Im Anschluß an jede Programmbeschreibung finden Sie die zugehörige Bestellnummer für die jeweilige Diskette. Die ersten beiden Buchstaben 'SO' sind ein Kürzel für die Sonderserie und müssen bei der Bestellung immer mit angegeben werden. Zu dem Verkaufspreis von DM 15,- für eine Diskette der Sonderserie addieren Sie bitte die Versandkosten.

Versandkosten

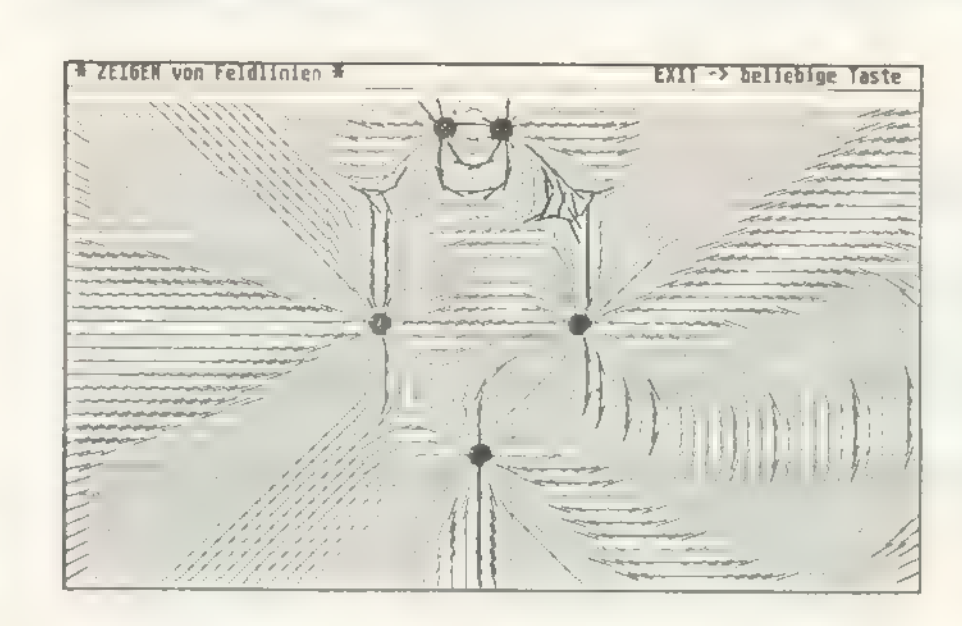
Die Versandkosten betragen DM 6,- (Ausland DM 10,-). Ab einer Bestellung von 5 Disketten entfallen die Versandkosten. Dies gilt auch in Kombination mit einer PD-Bestellung!

Zahlungsweise

Den fälligen Betrag können Sie entweder per Vorauskasse begleichen (generell bei Auslandsbestellungen) oder per Nachnahme zuzüglich der NN-Gebühr von DM 4,- (generell bei telefonischer Bestellung).

ST Feld V1.6

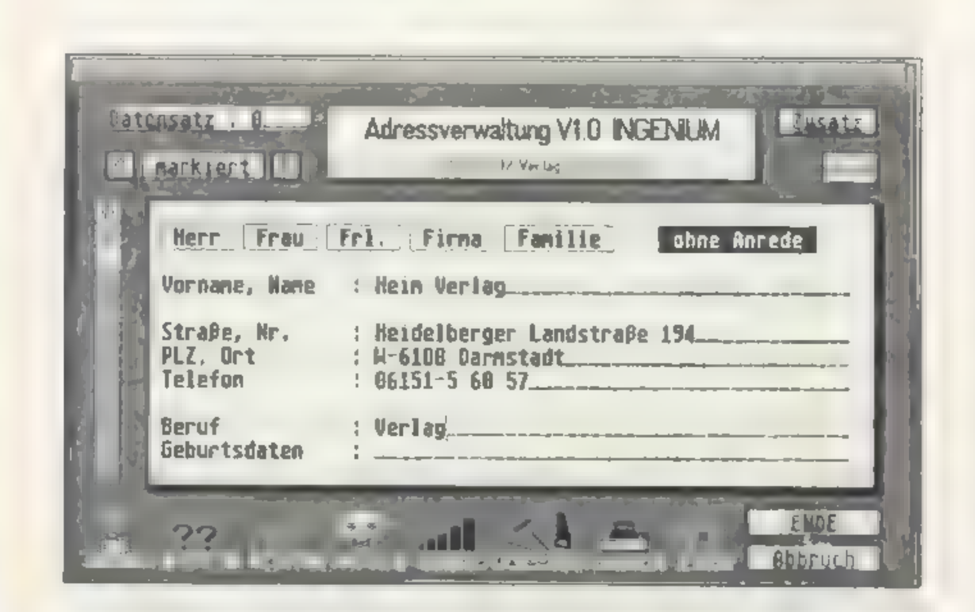
Der aus dem Physikunterricht bekannte Versuch, bei dem der Einfluß positiver und negativer Ladungsträger auf feine Eisenfeilspäne untersucht wird. Dadurch kann die Ausbreitung der Feldlinien anschaulich untersucht werden. In ST Feld werden die Ladungsträger einfach mit der Maus plaziert. Anschließend werden wahlweise die Feldlinien oder Äquipotentiallinien errechnet und anschaulich dargestellt. Dabei kann zwischen drei Auflösungen gewählt werden, die unterschiedlich viel Rechenzeit benötigen. Als Ergebnis können die Feld- und Äquipotentiallinien im PIF-Bildformat abgespeichert werden.



SO 47, ST-Feld (s/w), DM 15,-

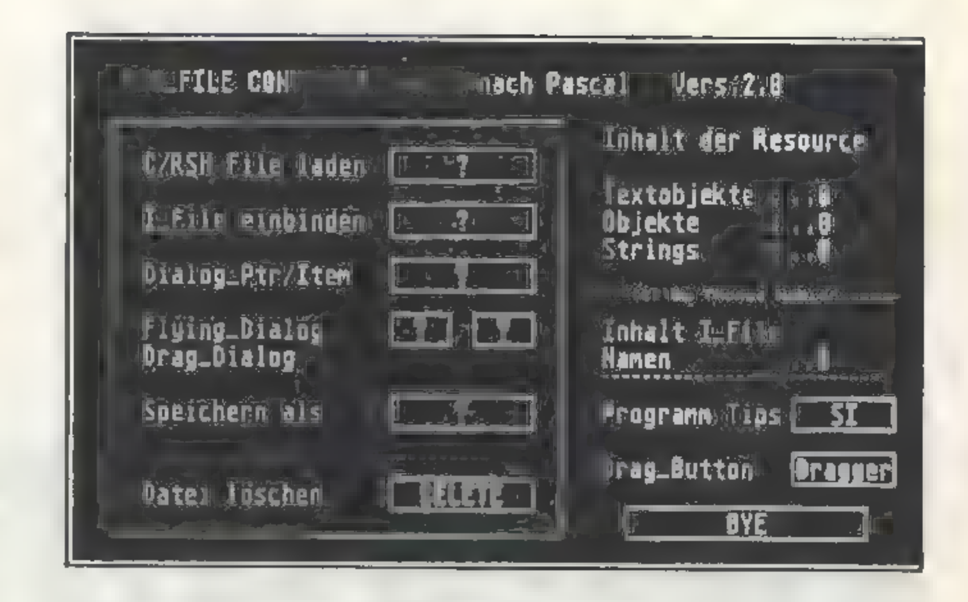
Ingenium V1.0

Die INGENIUM-Adressverwaltung ist eine professionelle Datenbank für den privaten und professionellen Einsatz. Es zeichnet sich durch übersichtliche Funktionen und leichte Bedienbarkeit aus. Sollten trotzdem einmal Unklarheiten auftreten, so steht jederzeit eine Hilfsfunktion zur Verfügung. Diese kann durch eigene Hinweise ergänzt werden. Neben Name und Anschrift werden auch Telefonnummer, Beruf und Geburtstage sowie wahlweise eine Freitext-Notiz abgespeichert. Um auch bei umfangreichen Datenbeständen den Überblick zu behalten, stehen Such- und Sortierfunktionen zur Verfügung. Funktionen zum Daten-Export und zum Ausdruck stehen ebenfalls zur Verfügung. Die INGENIUM-Adressverwaltung läuft in Bildschirmauflösungen ab 640 x 400 und kann auch als Accessory eingesetzt werden.



SO 45, Ingenium 1.0, DM 15,-

RcsToPas



Mit den Programmen RcsToPas und RscToMod lassen sich auf einfache Art und Weise Megamax Modula II bzw. Pascal.Pls Quelltext-Dateien erstellen, die den Programmcode zur Behandlung von Dialogboxen enthalten. Diese Quellcodes können dann schnell und bequem in eigene Programme eingebunden werden. Als Voraussetzung wird natürlich weiterhin das Recource Construction Set 1.4/2.1 oder das Programm NRSC_ASH (Bestandteil des Megamax Systems) benötigt.

SO 49, RcsToPas, DM 15,-

Gemplus

Gemplus ist eine Modulbibliothek für den ST Pascal plus Programmierer, die insgesamt 25 neue Routinen zur Verfügung stellt und so die Erstellung benutzerfreundlicher GEM-Programme erleichtert. Bitraster-Funktionen ermöglichen schnelle Bildschirmanimationen sowie saubere Druckerausgaben auf Nadeldruckern. Andere Funktionen erlauben lokale Pop-up-Menüs, die Verwendung einer erweiterten Dateiauswahlbox sowie einige andere Erweiterungen. Selbstverständlich sind alle Funktionen unabhängig von der TOS-Version und der Bildschirmauflösung auf allen Rechnern lauffähig. Demo-Programme und umfangreiche Dokumentationstexte erleichtern dabei den Einstieg.

SO 46, GEMplus, DM 15,-

Tabulex V1.42

Hier handelt es sich um eine Tabellenkalkulation, die auf maximal 100 x 150 Zellen operieren kann. Berechnungsformeln können hier leicht definiert werden. Auf Wunsch werden Zahlen als übersichtliches Diagramm aufgearbeitet, wofür 18 verschiedene Darstellungsarten zur Verfügung stehen. Auch statistische Auswertungen sind möglich. So erstellen Sie ganz nebenbei eine ansprechende Präsentationsgrafik. Die Programmsteuerung erfolgt dabei sehr benutzerfreundlich mit der Maus.

SO 48, Tabulex 1.42, DM 15,-



Leserforum

Der Computer löst nicht nur Probleme, er schafft auch neue. Damit Sie an einem scheinbar unlösbaren Problem nicht scheitern, haben wir dieses Forum eingerichtet. Wenn Sie Fragen haben oder Ihre Meinung zum Atari Journal äußern möchten: Schreiben Sie uns!

Megafile 30 Tuning?

Ich bin im Besitz eines Atari Mega ST 2 mit Megafile 30. Die Festplatte ist mir kürzlich kaputt gegangen (Headcrash). Ich habe nun die Frage, ob es möglich ist, eine größere Platte einzubauen, die mit dem alten Controller arbeitet? 105 MB wäre meine Vorstellung. Welches Fabrikat wäre für diesen Umbau geeignet?

Michael Baisch, Leonberg

Red.: Leider verwendet die Megafile 30 noch einen MFM-Controller und dementsprechend auch eine MFM-Platte, während die modernen Festplatten fast ausschließlich mit SCSI-Platten arbeiten. Es bleibt ihnen also nur die Möglichkeit, noch irgendwo eine MFM-Festplatte aufzutreiben, wenn Sie Gehäuse, Netzteil und Controller weiterverwenden möchten. Das Problem dabei ist, daß MFM-Platten den heutigen SCSI-Platten in puncto Leistung weit unterlegen sind. Sie sollten also ernsthaft erwägen, auf eine neue Festplatte umzusteigen; einen entsprechenden Bericht finden Sie übrigens auf Seite 28 dieser Ausgabe.

Software für Kundendatei

Den Atari-Computer meines Sohnes möchte ich auch gern für meine geschäftlichen Zwecke einsetzen. Dabei interessiert mich besonders eine Kundendatei, die nach Möglichkeit nach Namen, Ortsnamen und Postleitzahlen aufzurufen ist. Können Sie mir zur Erstellung dieser Datei Informationen liefern?

Gottfried Helmold, Bielefeld

Red.: Nichts leichter als das. Zum Aufbau einer Kundendatei empfiehlt sich eine allgemein verwendbare Datenbank oder eine spezielle Adreßverwaltung wie das in dieser Ausgabe getestete Programm That's Address 2.0. Darüber hinaus können Sie sich über die Möglichkeiten anderer Datenbankprogramme in folgenden Artikeln informieren: ComBase, Atari Journal 4/92; Phoenix 2, Atari Journal 4/92; 1st Base, Atari Journal 9/91; Topics, Atari Journal 7/92.

Spectre 3.1

Als langjähriger Leser ihrer Zeitschrift wende ich mich heute (zum ersten Mal) an Sie, in der Hoffnung, daß Sie mir bei der Lösung meiner Probleme mit dem Spectre weiterhelfen können. Alle meine bisherigen Versuche, die ich bislang hier in der Schweiz unternommen habe, sind leider ohne Erfolg geblieben. Weder mein Händler, der sich wirklich um eine Lösung bemüht hat, noch der Importeur, der es nicht einmal für nötig befindet, meine Briefe zu beantworten, können mir weiterhelfen.

Um was geht es? Seit ca. 1 1/2 Jahren betreibe ich auf meinem Atari den Spectre 3.0, da ich – durch meinen Beruf bedingt – oft mit Leuten, die an einem Macintosh arbeiten, Daten austauschen muß. Zu diesem Kauf wurde ich nicht zuletzt auch durch den guten Testbericht in Ihrer Zeitschrift angeregt. Anfänglich – damals besaß ich noch den 'guten alten' Mega ST2 – funktionierte die ganze Sache auch vorzüglich. Auch auf den durch den Speichermangel nicht nutzbaren 'Multi-Finder' konnte ich relativ gut verzichten, schließlich beherrscht mein Atari auch kein Multitasking. Ende des letzten Jahres gab dann aber leider mein Mega seinen Geist auf, und ich kaufte mir deshalb kurz entschlossen einen neuen Mega STE mit 4 Megabyte Speicher. Auch ein HD-Laufwerk und der IBM-Emulator ATonce 386SX mußten her. Mit all dem war ich nun eigentlich wieder mehr oder weniger zufrieden, erste Kinderkrankheiten konnten alle überwunden werden. Nur die Probleme mit dem Spectre nicht! Mein Händler und der Importeur meinten übereinstimmend, das sich dies nach einem Update auf die Version 3.1 beheben ließe. Diese sei noch nicht ganz fertig, ich müsse warten. Ich wartete – bis heute!

Seit ca. 3 Monaten betreibe ich nun meine Maschine mit der Grafik-Karten-Erweiterung Crazy Dots, in der Erwartung, daß sowohl der Vortex-Emulator als auch der Spectre darauf funktionieren würde. Pustekuchen, dies tun sie (selbstverständlich) nicht! Vortex will seine Software nicht anpassen, 'Gadgets by Small' antwortet nicht auf Schreiben meinerseits. Die Firma

TKR, an die ich mich in meiner Verzweiflung wandte, schrieb mir, daß sie die gleichen Erfahrungen mit den beiden Firmen macht und daß ich Geduld haben möge, denn mit der Version 3.1 der Spectre-Software, die in Kürze zu erwarten sei, könne mein Problem gelöst werden. Ich wartete weiter, nun seit bald einem Jahr. Niemand kann mir aber Angaben darüber machen, wie lange ich noch warten muß!

Nun also zu meiner Frage an Sie: Wissen Sie etwas darüber, wann denn die neue Version 3.1 zu erwarten ist? Hat Mr. Small etwas auf den großen deutschen Computer-Ausstellungen verlauten lassen? Gibt es seine Firma überhaupt noch?

Max Lenzi, Zürich

Red.: Zumindest im Hinblick auf die Existenz von 'Gadgets by Small' können wir Sie trösten: Die Firma existiert noch! Was die Version 3.1 des Macintosh-Emulators Spectre betrifft, so haben auch wir seit geraumer Zeit weder von den deutschen Distributoren, noch von 'Gadgets by Small' direkt irgendeine Nachricht erhalten. Gerüchteweise hat die Verzögerung jedoch einen ernsthaften (persönlichen) Hintergrund: Dave's Sohn hatte nach unseren Informationen vor einiger Zeit einen schweren Unfall. Daß Dave unter diesen Umständen nicht zum Programmieren kommt, wird sicher jeder einsehen. Wann und wie es mit Spectre 3.1 weitergeht, wissen wir leider im Moment auch nicht definitiv, aber immerhin kostet ein (gebrauchter) Macintosh LC nur noch sehr wenig Geld ...

Datenverwaltung

Da sucht ein Anwender eine einfach anzuwendende Datenbank (siehe Leseforum in Ausgabe 10/92). Die Redaktion macht Vorschläge – Phoenix oder ComBase, eventuell auch Topics. Da fehlt doch etwas, oder? Was spricht gegen 1st Base?

Blättern wir auf Seite 25 zurück. Twist, der neue Stern am Himmel, soll wieselflink sein, zwar nicht so schnell wie 1st Base, aber der Vergleich ist ja 'unfair'. Die bösen Buben von Victor haben sich erlaubt, den Datenbestand einfach in den Hauptspeicher zu nehmen – offenbar eine Todsünde. Als Alternative stehen ja Caches und im Hintergrund laufende Prozesse zur Verfügung.

Stellen Sie sich vor, Sie sind am Telefon, der Kunde wünscht eine Information. Da nützen keine Caches und keine 'hintergründigen' Prozesse, da hilft nur der schnelle Zugriff ohne lange Überlegungen. Mit 1st Base genügt ein sehr vager Suchbegriff von einigen Buchstabenkombinationen, ohne zu wissen, in welchem Feld zu suchen ist, und schon liegt der gesuchte Datensatz vor. Suchzeit, was ist das?

Aber Geschwindigkeit ist ja nur ein Vorteil. Datensicherheit, Datenexport, Anpassungsfähigkeit und Transparenz im Aufbau der Datenbank sind ebenso wichtig. Meine Datenbank (eine recht komplexe Konfiguration) habe ich ursprünglich mit Adimens realisiert, nachträglich auf Phoenix umgestrickt und seit Anfang 92 mit sehr viel Erfolg durch 1st Base ersetzt.

Rolf E. Menzi, Wolfhausen

Red.: Zunächst einmal ist es nicht mehr als ein Versehen, daß in der Antwort auf den angesprochenen Leserbrief 1st Base vergessen wurde. Sicher ist 1st Base für die Verwaltung von Daten in bestimmten Fallen sogar besser geeignet als andere Programme. Trotzdem ist es jedoch unfair, die Geschwindigkeit von 1st Base mit Twist oder anderen Datenbanken zu vergleichen. Denn auch 1st Base hat Grenzen: Bei großen Datenbanken – wie beispielsweise unserer Datenbank zur Verwaltung von PD-Programmen inklusive Beschreibungen und Autoren – ist es unmöglich, alle Daten im RAM zu halten. Durch Caches (Hintergrundprozesse haben damit nichts zu tun) erreicht man auch bei Datenbanken, die die Daten auf Platte halten, sehr gute Geschwindigkeiten, wie Twist oder That's Address 2.0 beweisen.

Fernsehen auf dem SC 1224

Ich bin Besitzer eines 1040 STE und eines SC 1224 Farbmonitors. Ist es mit dieser Konfiguration möglich, einen TV-Tuner anzuschließen? Bitte empfehlen Sie mir nicht einen RGB-Splitter, das würde den Kostenrahmen erheblich sprengen.

Michael Sanne, Berlin

Red.: Da die Verwendung eines RGB-Splitters offenbar ausfällt, benötigen Sie einen Tuner mit RGB-Ausgang. Der SC 1224 ist nämlich nicht dazu in der Lage, die nach der PAL-Norm verschlüsselten Farbinformationen eines Fernsehbildes zu dekodieren. Uns ist leider kein Tuner mit RGB-Ausgang bekannt; vielleicht kann hier einer unserer Leser weiterhelfen?

Nachwirkungen

Sehr geehrter Herr Juhser,
ich habe mich sehr für ihren Artikel im Atari Journal 4/92 interessiert. Einen 16 MHz-Beschleuniger in dieser Preislage dürfte wohl jeden interessieren.

Die ganze Sache hat nur einen Nachteil. Ich konnte bis dato keine Bezugsadresse für das IC 'AS-492' auftreiben.

Detlef Lux, Idar-Oberstein

Sehr geehrter Herr Rainer Juhser,
Ihren Artikel (Schnell & billig, 16 MHz Beschleuniger im Selbstbau, Atari Journal 4/92) habe ich mit Begeisterung gelesen und mich sogleich mit dem 2-seitigen Layout beschäftigt. Mir sind dabei einige Ungereimtheiten aufgefallen: Die Diode D3 ist mit einer Leiterbahn gebrückt. Es gibt keine Verbindung von GND zu irgendeinem Bauteil. Eine Kühlung (mittels Lüfter) der CPU scheint mir angeraten zu sein.

Ich habe das abgedruckte Layout auch mit einem Kollegen (Elektroniker) besprochen, aber auch ihm war die daraus abzuleitende Schaltung unklar. Es ist jedoch durchaus möglich, daß wir uns geirrt oder bei der Betrachtung einen fatalen Fehler gemacht haben.

Thomas Müller, Welzheim

Red.: 'Betrachtung' ist das richtige Stichwort. Betrachten Sie die Platine einmal im Gegenlicht. Achten Sie dabei auch auf die Leiterbahnen, jedoch nicht so sehr auf die Kurzschlüsse, sondern vielmehr auf den Pfad aus oberen und unterern Leiterbahnen. Ist ihnen bis dahin noch kein Licht aufgegangen, so betrachten sie noch den ominösen AS-492-Chip, der – hat man seine Bedeutung erst einmal dekodiert – nicht unerheblich zur Lösung unseres AprilScherzes in Heft 4/1992 beiträgt.

Wenn Sie uns schreiben möchten, dann wenden Sie sich bitte an folgende Adresse: Redaktion Atari Journal, Kennwort 'Leserforum', Anton-Burger-Weg 147, 6000 Frankfurt am Main 70.

Die Redaktion behält sich das Recht vor, Leserbriefe vor der Veröffentlichung zu kürzen. Die veröffentlichten Leserbriefe stellen nicht die Meinung der Redaktion dar.

E-Copy 1.0

Wirklich leistungsfähige Kopierprogramme auf dem Atari sind eher selten zu finden. Meistens kommen sie nur mit normalen DD-Disketten zurecht oder sind in Sachen Kompatibilität nicht mehr zeitgemäß. Mit E-Copy ist es nun sogar möglich, neben HD- auch ED-Disketten mit 2.88 MByte zu bearbeiten. Aber auch sonst bietet E-Copy einige nicht alltägliche Funktionen.

von Oliver Scheel

Vielleicht kommt dem einen oder anderen Leser E-Copy beim Blick auf die Abbildungen schon bekannt vor: Der Vorgänger H-Copy, welcher schon HD-Disketten unterstützte, wurde vorher als Shareware vertrieben. Mit E-Copy liegt eine komplett überarbeitete und erweiterte Version von H-Copy vor.

Gewisse Ähnlichkeiten

Beim Start des Programms kann man nicht leugnen, daß sich der Autor Robert Weiss beim Design des Hauptdialogs an einem schon länger bestehenden Programm orientiert hat. Insgesamt ist dieses Design zwar den meisten Benutzern vertraut, aber dennoch umstritten, da es die eigentlichen Funktionsgruppen nur schlecht unterteilt. Wünschenswert wäre auch, daß E-Copy in einem Fenster läuft, was den Nutzen unter MultiTOS noch erheblich erhöhen würde.

E-Copy verarbeitet Disketten bis zu 92 Spuren und 40 Sektoren pro Track. Damit werden dann auch die ED-Disketten mit bis zu 3.2 MByte abgedeckt, die aber zur Zeit mit ca. DM 10,- bis 15,- pro Stück noch ziemlich teuer sind. Unter DOS, UNIX und auf dem NeXT ist dieses Format jedoch schon stärker verbreitet, und auf lange Sicht ist auf jeden Fall mit fallenden Preisen zu rechnen. ED-Laufwerke mit entsprechender Zusatz-Hardware sind übrigens beim Vertrieb von E-Copy auch erhältlich.

E-Copy bietet viele Einstellmöglichkeiten, wobei einige Optionen aber nicht auf Anhieb zu verstehen sind. Ein Blick ins Handbuch bringt dann aber meistens schnell Klarheit. Neben den Standard-Optionen von Kopierprogrammen ist z.B. der Punkt 'automatische Steprate' zu erwähnen: Bei HD-Modulen, die die Steprate nicht automatisch an die jeweilige Schreibdichte anpassen, kann man dies nun von E-Copy erledigen lassen.

Unter dem Menüpunkt 'Mehr' gelangt man in einen weiteren Dialog mit Einstellungen, die man seltener verändern muß. Dabei hat man u.a. auch die Möglichkeit, die Festplatte als erweitertes RAM zu benutzen, da bei ED-Disketten unter Umständen über 3 MByte gebraucht werden, um diese komplett einlesen zu können. Weiterhin trifft man hier auch die Anpassung an die hardware-mäßige Einbindung der HD- und ED-Laufwerke.

Das Kopieren von Disketten gestaltet sich recht einfach, besonders wenn man die automatische Erkennung des Formats aktiviert hat. Man wird dann nur noch aufgefordert, die entsprechende Diskette einzulegen. Über die Option 'Mehrfachkopie' kann man von einer Diskette sogar gleich mehrere Kopien machen lassen. Auch ein Umkopieren von einem Format auf das andere stellt für E-Copy kein Problem dar.

InFORMATiv

Eine besondere Stärke von E-Copy ist die Formatier-Funktion: Neben den verschiedensten Formaten und der hohen Formatier-Geschwindigkeit werden die Disketten so formatiert, daß man hinterher eine möglichst hohe Lesegeschwindigkeit erreicht: Bei ED-Disketten kommt man auf fast 84 KByte/s, während bei DD-Disketten das Maximum bei 22 KByte/s liegt. Die acht am häufigsten gebrauchten Formate kann man sogar auf Funktionstasten legen und so mit einem Tastendruck abrufen. Als kleine Zugabe kann man von E-Copy beim Formatieren automatisch einen Bootsektor mit wählbarer Funktion erzeugen lassen.

Abb. 1: Über diesen Dialog wird E-Copy gesteuert.

Tritt beim Kopieren oder Formatieren ein Fehler auf, so ist es möglich, die Spur analysieren zu lassen. E-Copy stellt dann die fehlerhaften Sektoren grafisch dar. An dieser Stelle kann man dem Programm dann auch sagen, daß die fehlerhaften Sektoren in der FAT markiert werden sollen. Über den Menü-Punkt 'Disk-Info' gelangt man an genaue Informationen über die eingelegte Diskette. Die hier angezeigten Parameter lassen sich mit einem Klick auch in den Hauptdialog übernehmen.

Fazit

Mit E-Copy steht ein leistungsfähiges Disketten-Tool zur Verfügung, auch wenn 'Otto-Normal-Anwender' mit den vielen Informationen und Optionen vielleicht auf den ersten Blick überfordert sein mag. Durch die Verwendung von fliegenden Dialogen sind alle Dialoge auch über die Tastatur bedienbar und können auch verschoben werden. Die 44-seitige Anleitung zu E-Copy ist sehr übersichtlich und informativ, da unter anderem auch eine kleine Einführung in die Theorie des Diskettenaufbaus aufgenommen wurde. os/cs

E-Copy

Datenblatt

- Vertrieb: MW electronic, Postfach 21 68, W-5330 Königswinter 1, Tel. (02223) 1567
- Preis: DM 69,-

Bewertung

+ Unterstützung von HD- und ED-Laufwerken
+ leistungsfähige Formatier-Funktion
+ Platte als externer Speicher verwendbar
+ Dialoge über Tastatur bedienbar
– Hauptdialog etwas unübersichtlich

Gut Kirschen essen

Tastatur-Umbausätze sind nichts Neues: Besonders die Tastaturen der alten Modelle 260, 520 und 1040 sind ST-Tastaturen als zu weich und für Schnelltipper ungeeignet verschrien. Wie angenehm wäre es da, eine Cherry-Tastatur möglichst einfach an den ST anschließen zu können!

von Ralf Rudolph

Cherry-Tastaturen sind allseits als qualitativ hochwertig bekannt. Durch die weite Verbreitung der PC-kompatiblen Computer ist das Modell G80-1000 relativ preisgünstig. Hierbei handelt es sich um eine Tastatur mit 102 Tasten, die im sogenannten 'MF2-Layout' angeordnet sind. Im Klartext heißt dies, daß rechts neben dem Hauptfeld ein Cursorblock und daneben ein getrennter Zehnerblock angeordnet sind. Die Funktionstasten befinden sich in einer abgesetzten Reihe über dem Hauptblock. Im großen und ganzen entspricht die Tastenanordnung also der normalen ST-Tastatur. Da die Tastatur jedoch zum Anschluß an einen PC-Kompatiblen vorgesehen ist, bedarf es einer entsprechenden Anpassung. Eine solche, angepaßte Version bietet Digital Data Deicke in verschiedenen Varianten (für Rechner mit interner bzw. externer Tastatur) an.

Druckpunkte

Die Cherry-Tastatur zeichnet sich durch einen klar definierten Druckpunkt aus. Standardmäßig wird eine Version ohne 'Klick' ausgeliefert, dabei leisten die Tasten beim Drücken einen relativ gleichförmigen Widerstand. Eine Version mit hartem Druckpunkt ist ebenfalls verfügbar. Hier läßt der Tastenwiderstand ab einer bestimmten Drucktiefe plötzlich nach, wobei ein 'Klick'-Geräusch entsteht. Dadurch kann eindeutig bestimmt werden, wann ein Tastendruck 'angekommen' ist.

Ob die Normalversion oder die Klick-Ausführung bevorzugt wird, scheint mir reine Geschmackssache zu sein: Qualitativ konnte ich jedenfalls keine Unterschiede feststellen, und nach einer kurzen Umgewöhnungszeit war auch die Tippgeschwindigkeit und Fehlerhäufigkeit praktisch identisch. Das Schreibgefühl ist deutlich angenehmer und exakter als bei einer ST-Tastatur. Dies macht sich besonders dann positiv bemerkbar, wenn relativ schnell getippt wird.



Abb. 1. Die abweichende Tastaturbelegung der Cherry-Tastatur stellt dank der sinnvollen Umsetzung kein Problem dar.

Kontaktfreudig

Die Installation der von uns getesteten Mega-ST-Version gestaltet sich besonders einfach: Auspacken, einstecken, fertig. Die Cherry-Tastatur wird zu diesem Zweck von Digital Data Deicke so modifiziert, daß am Anschlußkabel der bei Mega ST, Mega STE und TT übliche Western-Tastaturstecker verfügbar ist. Spezielle Versionen für 520er und 1040er sind ebenfalls verfügbar. An der rechten Tastaturseite sind zwei Anschlüsse für Maus und Joystick vorgesehen. Zum Betrieb ist keinerlei Treibersoftware notwendig, da das in der Tastatur vorhandene Interface alle notwendigen Umsetzungen vornimmt.

Die Tastenanordnung der PC-kompatiblen Cherry-Tastatur weicht in einigen Punkten von der ST-Belegung ab. Dabei muß man der Cherry-Tastatur zugute halten, daß sie sich an die DIN-Belegung hält, während Atari bei der Definition der Atari-Tastatur ein eigenes Süppchen kochte. Vor allem die HELP- und UNDO-Tasten sucht man auf dem Cherry-Keyboard vergebens; ihre Funktion wird von den mit 'Druck' und 'Pause' beschrifteten Tasten übernommen. Neu sind die Tasten 'Bild auf' und 'Bild ab', die automatisch in die Tastenkombination 'Control- und Pfeiltaste unten/oben' umgesetzt werden. Da die mei-

sten Editoren diese Tastenkombination zum seitenweisen Blättern verwenden, erhält man so zwei sehr praktische Funktionstasten.

Besonderheiten

Der Hauptblock der Tastatur unterscheidet sich vor allem in der Escape-Taste (diese liegt nun neben der Funktionstastenreihe) und den Tasten neben der Return-Taste. Letztere weichen teilweise erheblich von der ST-Tastatur ab; da es sich aber um selten verwendete Sonderzeichen handelt, fällt dies bei der täglichen Arbeit kaum auf. Verlangt ein Programm beispielsweise nach einem Druck auf die Tilden-Taste, die sich bisher rechts neben Return befand, so muß nun 'Alt Gr' in Verbindung mit der Plus-Taste verwendet werden.

Der Zehnerblock entspricht im Wesentlichen dem Zehnerblock des Atari. Die fehlenden Klammern wurden auf die vom Atari nicht unterstützten Funktionstasten F11 und F12 verlegt. Eine Besonderheit ist die Num-Lock-Taste: Mit ihr kann der Zehnerblock in einen zweiten Cursorblock verwandelt werden. Der Nutzen für Atari-Anwendungen ist zwar zweifelhaft, aber da die Taste nun einmal vorhanden ist, wird sie auch korrekt unterstützt. Der Status der Num-Lock-Taste wird – wie bei PC-Tastaturen üblich – durch eine Leuchtdiode angezeigt.

Die Caps-Taste zur Feststellung der Shift-Taste ist nun nicht mehr rechts neben der Leertaste, sondern dort, wo sie laut DIN hingehört: über der linken Shifttaste. Hier ergeben sich die größten Probleme bei der Umstellung von der ST- zur Cherry-Tastatur: Die Caps-Taste sitzt genau dort, wo früher einmal die Control-Taste zu finden war. Wenn man aber dauerhaft mit der Cherry-Tastatur arbeitet, wird man sich schnell an die neue Belegung gewöhnen.

Die Control-Taste ist bei Cherry mit 'Strg' beschriftet, was für 'Steuerung' steht. Ein nützliches Detail ist, daß die Strg-Taste zweifach (links und rechts) vorhanden ist, so daß eine Kombination wie 'Strg-P' auch mit einer Hand eingegeben werden kann. Die von der Atari-Tastatur her bekannten Kombinationen 'Alternate plus Buchstabentaste' zum Abrufen der ekkigen Klammern und anderer Spezialzeichen werden bei der Cherry-Tastatur ebenfalls unterstützt. Zusätzlich bietet die 'Alt Gr'-Taste jedoch die Möglichkeit, wie beim PC durch die Tasten '7' bis '0' an die geschwungenen und eckigen Klammern zu kommen. Dadurch brauchen weder ST-Benutzer noch PC-gewohnte Anwender umzulernen.

Empfehlenswert

Ein Urteil über den Nutzen der Cherry-Tastatur ist schnell gefällt: Vor einigen Wochen packte ich die Tastatur aus und steckte sie an meinen Arbeitsplatzrechner. Seitdem benutze ich sie täglich und möchte sie nicht mehr missen. Dies liegt einerseits an der hervorragenden Cherry-Mechanik, andererseits aber auch an der umsichtigen Atari-Anpassung, die alle Sonderfälle der Tastenbelegungen berücksichtigt hat. Nicht zuletzt schätze ich die Tastatur deshalb, weil ich auch oft mit PCs arbeite und jetzt eine Tastaturbelegung für beide Systeme benutzen kann. Mehr kann man von einer externen Tastatur nicht erwarten, oder? rr

[1] O. Steinmeier, The real thing, Atari Journal 3/92
[2] O. Steinmeier, Hyper Tast, Atari Journal 4/92
[3] O. Steinmeier, Perfect Keys, Atari Journal 11/91
[4] O. Steinmeier, Gut getippt, PD Journal, 7-8/91
[5] O. Steinmeier, Can't beat the feeling?, PD Journal 1/91

Cherry G80-1000

Datenblatt

- Vertrieb: Digital Data Deicke, Nordring 9, 3000 Hannover 1, Tel. (0511) 6370
- Preis: DM 249,-

Bewertung

+ kein separater Adapter erforderlich
+ sicheres Tippgefühl
+ einfache Installation
– leicht abweichende Tastenbelegung

Portfolio special

Obgleich der Portfolio ein vergleichsweise stilles Dasein im Schatten seiner großen 680x0-Brüder führt, gibt es doch mittlerweile ein recht ansehnliches Repertoire an Programmen für diesen Mini-PC. Dies war Grund genug für uns, mit diesem Portfolio-Special eine unregelmäßige Serie von Artikeln zu starten, die sich in Zukunft mit dem Portfolio beschäftigen wird.

von Juraj Galan & Ralf Rudolph

Mit Fun-Folio bietet die Firma EDV-Büroservice Kaufmann eine Spielesammlung für den Portfolio an. Mit drei unterschiedlichen Spielprogrammen soll der Portfolio jederzeit die Langeweile vertreiben. Dabei dürfen Sie jedoch keine spannungsgeladenen 'Action-Games' erwarten, denn dazu ist der Portfolio nicht geeignet. Immerhin liegt der Preis mit DM 49,- für drei Spiele schon beinahe im Bereich von PD-Preisen. Die Programme im einzelnen:

Fun-Folio

Bei Code handelt es sich um eine Adaption der bekannten Spielidee 'Master Mind'. Hierbei geht es darum, einen sechsstelligen Code zu knacken. Dieser wird in Form eines Schlüssels am Bildschirm dargestellt, wobei zehn verschiedene Symbole verwendet werden. Als Hilfe wird angegeben, wieviele Zeichen an korrekten Stellen gefunden wurden, und wieviele Zeichen insgesamt übereinstimmen.

Das Spiel Jump entspricht im Wesentlichen dem Spiel 'Solitär'. Gespielt wird auf einem kreuzförmigen Brett mit 47 Positionen, auf denen Spielsteine sitzen. Nur eine Position in der Mitte ist frei. Ziel des Spiels ist es, alle Steine bis auf einen zu entfernen, wobei dieser letzte Stein möglichst in der Mitte des Spielfeldes stehen sollte. Ein Stein wird entfernt, indem er von einem anderen Stein übersprungen wird. Dazu muß sich natürlich hinter dem übersprungenen Stein ein leeres Feld befinden.

Das Spiel 'Minesweeper' ist – spätestens seit Windows – jedermann bekannt. Die Grundidee ist, daß ein Minenfeld gesäubert werden muß. Wählt man ein Feld an, so wird angezeigt, wieviele Minen sich in unmittelbarer Nähe befinden. Durch logische Schlußfolgerungen können die bis zu 32 Minen lokalisiert werden. Ist eine Minenposition bekannt, so kann sie entschärft werden. Beim Originalspiel wird die Entschärfung durch das Setzen einer Warnfahne vorgenommen. Irrt sich der Spieler, so fehlt im am Spielende eine Fahne, so daß er den Irrtum bemerkt und so die falsch gesetzte Fahne korrigieren kann. Anders bei dieser Realisierung von Mine: Hier gilt das Spiel sofort als verloren.

Spiele-Sammlung

Ebenfalls von EDV-Büroservice Christoph Kaufmann stammt die aus fünf unterschiedlichen Programmen bestehende 'Spiele-Sammlung', die für DM 59,- angeboten wird. Auch diese fünf Spiele, die sich wieder an bekannten Spielideen orientieren, stellen wir Ihnen kurz vor.

Das Reaktionsspiel Fly verlangt eine schnelle Auffassungsgabe: Eine Fliege bewegt sich über den Bildschirm, wobei sie an drei verschiedenen Positionen landen kann. Diese werden plötzlich von drei Fliegenklatschen verdeckt. Ihre Aufgabe besteht darin, die letzte Position zu merken und durch einen entsprechenden Tastendruck zuzuschlagen.

Das Spiel Memo sollte von der zugrundeliegenden Idee her schon lange bekannt sein; anstelle von unterschiedlichen Tönen müssen hier jedoch Pfeilrichtungen gemerkt werden. Schade ist, daß die Anordnung der Pfeiltasten auf dem Bildschirm nicht der Anordnung auf der Tastatur entspricht.

Submarine ist das vielleicht aufwendigste Strategiespiel für den Portfolio: Hier treten zwei U-Boote gegeneinander an, wobei eines vom Spieler und das andere vom Portfolio gesteuert wird. Dabei müssen Luft- und Treibstoff-Vorrat sowie die Tauchtiefe beachtet werden. Im eigenen Hafen kann aufgetankt werden, auch Reparaturen lassen sich hier ausführen. Ebenfalls werden hier neue Torpedos geladen, wenn alle Schüsse abgefeuert worden sind. Durch Radar kann das gegnerische U-Boot ausfindig gemacht werden, wodurch man aber auch die eigene Position verraten kann. Der Portfolio kann in drei Schwierigkeitsstufen spielen. Dadurch wird das Spiel auch nach einiger Zeit nicht langweilig.

Wer Tic-Tac-Toe nicht kennt, hat wirklich die Welt verpennt. Mit Tic stellt sich der Portfolio nun einem menschlichen Spieler. Da ein aufmerksamer Spieler bei Tic-Tac-Toe niemals verlieren kann, eignet sich dieses Spiel immerhin für einen Lacher oder aber als Promille-Tester.

Think ist dahingegen eine recht witzige Spielidee, deren Reiz schwer beschrieben werden kann: Auf einem 8x8-Spielfeld sind Zahlen zwischen -9 und 9 verstreut. Abwechselnd suchen sich nun Spieler und Portfolio eine Zahl aus, die dem eigenen Punktekonto je nach Vorzeichen gutgeschrieben oder abgezogen und auf dem Spielfeld ausgestrichen wird. Der Gag dabei ist, daß der Spieler jeweils nur die Spalte, der Computer aber nur die Reihe wechseln kann. Dadurch kann es strategisch sinnvoll sein, eine vermeintlich niedrigere Zahl aufzunehmen, wenn der Gegenspieler dafür

gezwungen wird, eine noch schlechtere Zahl zu nehmen. Gewonnen hat, wer zum Schluß die meisten Punkte auf dem Konto hat. Da der Portfolio auch hier in drei verschiedenen Spielstärken antreten kann, ist die Kurzweil für einige Zeit gesichert.



Abb. 1: Das MIDI-Interface MidiPortFolio paßt zwar farblich nicht zum Portfolio, ist aber eine sinnvolle Anschaffung für Musiker.

Mathe-Folio

Kommen wir nun zu etwas bodenständigeren Applikationen, die nicht nur der Unterhaltung dienen. Mit Mathe-Folio bietet EDV-Büroservice Kaufmann ein Programm zu den Themengebieten Grenzwerte, Kurvendiskussion, Matrizenrechnung, Integralrechnung sowie PQ-Formel an. Ein eingebauter Taschenrechner mit erweitertem Befehlsumfang rundet das Funktionsspektrum des für DM 79,- auf Diskette oder für DM 159,- auf ROM-Cartridge erhältlichen Programms ab.

Bei der Grenzwertberechnung werden die Grenzwerte (Limes) für x gegen Unendlich (positiv und negativ) sowie der links- und rechtsseitige Grenzwert für x gegen Null gebildet und als Zahlenwerte ausgegeben. Die Entscheidung, ob eine Funktion im Nullpunkt stetig ist, muß der Anwender selbst treffen, da auch bei stetigen Funktionen zwischen dem linksseitigen und rechtsseitigen Grenzwert kleine Unterschiede auftreten können.

Die Kurvendiskussion stellt eine gegebene Funktion grafisch in einem vorzugegebenden Intervall dar. Die Anzahl der Rechenschritte und damit die Genauigkeit der grafischen Darstellung läßt sich vorgeben. Leider existiert keine automatische Y-Skalierung, so daß der Y-Wertebereich manuell erforscht werden muß. Zusätzlich werden die Nullstellen, Extremstellen und Wendepunkte numerisch berechnet, wozu die erste und zweite Ableitung der diskutierten Funktion symbolisch gebildet und angezeigt werden.

Durch die Matrizenrechnung lassen sich Problemstellungen der Linearen Algebra lösen, wobei Lineare Gleichungssysteme mit bis zu 14 Unbekannten bearbeitet werden können. Hier wird das Gauß'sche Eliminierungsverfahren verwendet. Die einzelnen Zwischenschritte sind leider nicht abrufbar, da die Endlösung – falls es eine eindeutige Lösung gibt – sofort berechnet und angezeigt wird.

Die Integralrechnung erlaubt es schließlich, Integrale und Absolutflächen-Integrale einer vorgegebenen Funktion in einem Intervall zu berechnen. Da die Methode der numerischen Integration verwendet wird, muß die Anzahl der Stützstellen und damit die Rechengenauigkeit festgelegt werden. Daher empfiehlt es sich, die Funktion zunächst mit Hilfe der Kurvendiskussion zu veranschaulichen und dann aufgrund der ersten Ableitung die Anzahl der Stützstellen für die gewünschte Genauigkeit abzuschätzen.

Die PQ-Formel ist schließlich jedermann bekannt; sie dient der Bestimmung der Nullstellen quadratischer Gleichungen. Der Taschenrechner bietet schließlich gegenüber dem Portfolio-eigenen Rechner einen deutlich erweiterten Befehlsumfang. Die derzeit in Bearbeitung befindliche Funktion kann ebenfalls in Berechnungen einbezogen werden, so daß prinzipiell auch Terme wie 'F(pi)-F(pi/2)' berechnet werden könnten. Offenbar gibt es hier noch kleinere Probleme, da auch syntaktisch korrekte Eingaben ab und an zu Fehlermeldungen führten.

Physik Folio

Als letztes Produkt von EDV-Service Kaufmann stellen wir Ihnen schließlich mit Physik Folio ein Programm vor, das dem Physiker bei der Berechnung von Lissajous-Figuren, gedämpften Schwingungen, Hystereseschleifen, Minimalverlust-Anpassungen, Normalverteilungen und Stern- sowie Dreiecksschaltungen behilflich ist. Das Programm ist für DM 79,- als Diskette oder für DM 139,- als ROM-Modul erhältlich.

Lissajous-Figuren entstehen durch die Überlagerung zweier Sinus-Schwingungen mit unterschiedlicher Frequenz und Phasenlage, wobei eine Sinusschwingung die Abszisse, und die andere die Ordinate der Figur beschreibt. Zur Berechnung von Lissajous-Figuren mit dem Portfolio müssen die Frequenzen F1 und F2 bei den Phasenlagen P1 und P2 angegeben werden.

Ebenfalls zur Visualisierung eines mathematischen Zusammenhanges dient die Programmfunktion zur gedämpften Schwingung. Wird ein ferromagnetischer Körper in ein Magnetfeld gebracht, so kann der Zusammenhang zwischen der Magnetflußdichte B und dem Magnetfeld H als Hystereseschleife dargestellt werden; durch Angabe von maximal 20 Wertepaaren wird die Hystereseschleife grafisch dargestellt.

Im Themenkreis der Elektrik finden sich die Programmfunktionen Minimalverlust-Anpassung, bei der die Widerstandswerte R1 und R2 für minimale Verluste berechnet werden, sowie die Stern-/Dreiecksschaltung, die Widerstände zwischen Stern- und Dreiecksschaltung umzurechnen vermag.

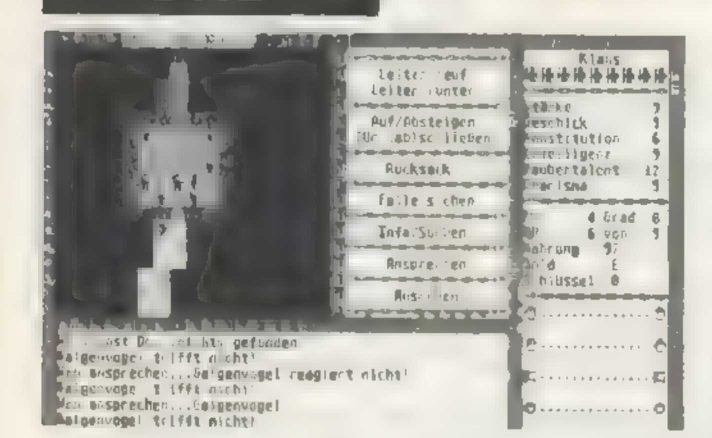
Aus der Stochastik stammt schließlich die letzte Programmfunktion: Durch die Normalverteilung o(x) wird anhand der Hastings-Annäherung an die Normalverteilung die Näherung an die Gauß'sche Normalverteilungskurve zu einem beliebigen X-Wert berechnet.



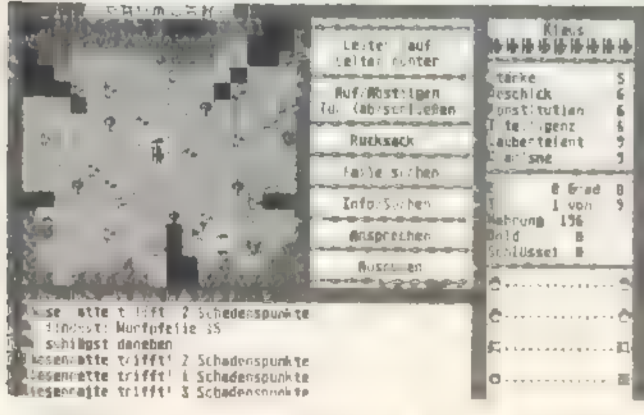
2401

PoolFAKT 2.08 ist ein Fakturierungsprogramm mit integrierter Lager- und Adressenverwaltung. In der Lagerverwaltung können Sollbestände kontrolliert, Listen und Etikettendrucke vorgenommen, Lagerwerte nach EK- und VK-Preisen ermittelt und automatische Kalkulationshilfen erteilt werden. Die Adressverwaltung merkt Anzahl und Rechnungssumme aller Einkäufe eines Kunden. Zur Netto- oder Bruttofakturierung können die Positionen per Artikelnummer aufgerufen und anschließend direkt in der Rechnungsmaske editiert werden. PoolFAKT erstellt Offene-Posten-Listen. Bisheriges Profiprodukt, jetzt als Poolware erhältlich (ST/E, s/w).
Steuer-Profi 1991 berechnet, was an das Finanzamt zu zahlen ist, bzw. ob Rückerstattungen zu erwarten sind. Das Programm ermittelt, welche der verschiedenen gesetzlichen Möglichkeiten die größte Steuerersparnis bringt. Höchst- und Pauschbeträge werden automatisch berücksichtigt. Formulardruck direkt in die Vordrucke des Finanzamts möglich (ST/E/TT, S).
Überweis P6/7 fragt Kontonummer und Bankleitzahl des Empfängers/Auftraggebers, Betrag und Verwendungszweck ab und bedruckt anschließend das Überweisungsformular auf NEC P6/7 (ST/E, Speichern gesperrt, S).

2402

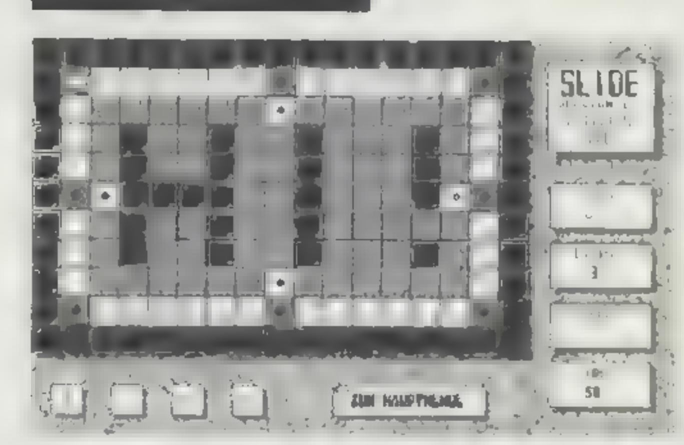


HASCS - Agent des Herzogs ist ein grafisches Abenteuerspiel, bei dem der Anwender in die Auseinandersetzung der Herzogtümer Vocar und Merdan verwickelt wird. Bei Spielbeginn befindet sich die Spielfigur in einer Gefängniszelle auf Alcatroz, der Gefängnisinsel des Herzogtums Vocar, von wo aus die Flucht vorbereitet werden muß. Der Spieler hat verschiedene Handlungsmöglichkeiten, die seine Flucht und das spätere Spielgeschehen beeinflußen. Am Bildschirm wird die unmittelbare Umgebung der Spielfigur dargestellt und mit Texten genauer beschrieben (ST/E, s/w).

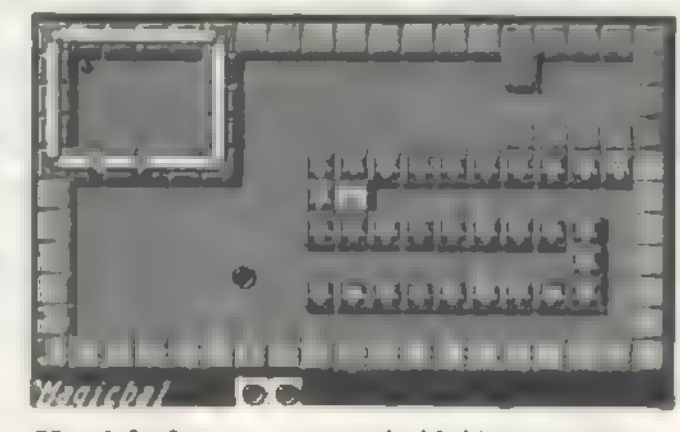


HASCS - KREH-Orakel liefert Schlüssel und Lösungen zum "Agent des Herzog" (s/w).

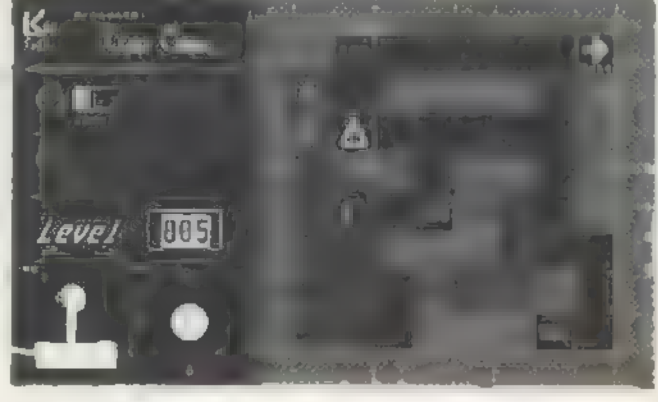
2403



Slide 1.2 versetzt die Spielfigur in eine eisglatte und sehr gefährliche Arena, in der Bälle aufzusammeln sind. Die Spielfläche besteht aus Feldern, auf denen normal gelaufen, bzw. nur gerutscht werden kann. Einige Felder erhalten ihre spiegelglatte Oberfläche erst nachdem sie einmal betreten wurden. Wenn die Rutschpartie in einem schwarzen Feld endet, verliert die Spielfigur ein Leben, von Bumperfeldern prallt sie wieder zurück. In jeder Spielebene gibt es demnach nur einen sicheren Weg die Kugeln abzuräumen (25 Level, ST/E, s/w).

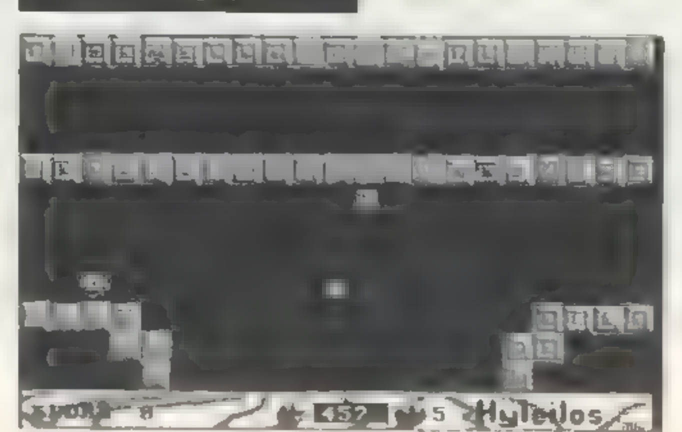


Magicbal ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem die Spielkugel verschiedene Ebenen eines Labyrinths durchqueren soll. Der richtige Weg zum Ausgang ist nicht immer sofort zu erkennen: Versteckte Türen und Geheimgänge müssen erst entdeckt, bzw. geöffnet werden, bevor sie von der Kugel benutzt werden können. Überall in den Spielebenen lauern tödliche Fallen in Form von Totenköpfen, Bomben, Dynamitstangen, Elektrozäunen, brüchigen Bodenplatten usw. Gelegentlich findet der Spieler auch zusätzliche Kugeln, die seine Spielzeit verlängern (14 Level, ST/E, s/w).

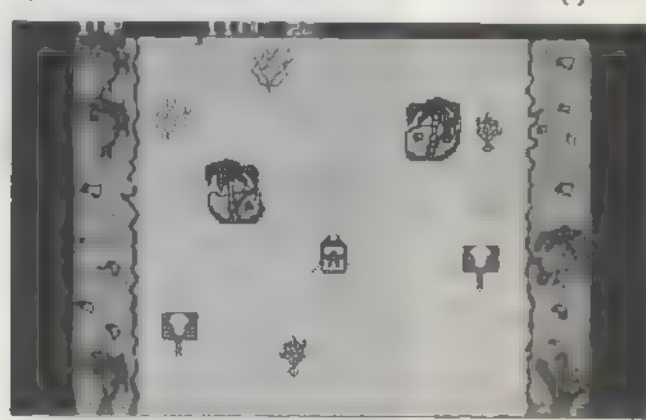


Crazy Cubes ist ein Denkspiel bei dem mehrere Spielkugeln aus einem Labyrinth entkommen müssen. Die Zwischenspiele Quiz, Lunar Lander, Formel 1 und Asteroids sorgen immer wieder für Abwechslung (ST/E, s/w, 19 Level).

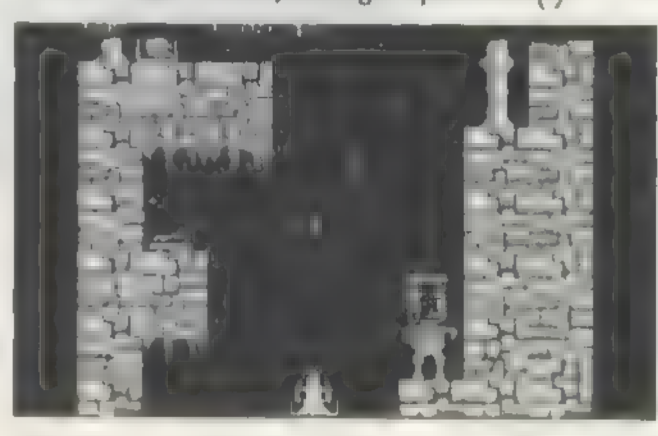
2404



Zyklop II 1.7 - Hyleilos ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem die Spielfigur unaufhaltsam, mit hoher Geschwindigkeit, durch ein Labyrinth aus Gängen und Räumen rast. Der Spieler kann Kollisionen mit den Wänden des Irrgartens, bzw. mit einem der zahlreichen Hindernisse vermeiden, indem er die Fahrtrichtung der Figur im richtigen Moment durch eine blitzschnelle Joystickbewegung korrigiert. Unterwegs können viele Objekte eingesammelt werden, die der Spielfigur neues Leben, zusätzliche Spielzeit oder z.B. ein Bremse verleihen (f).

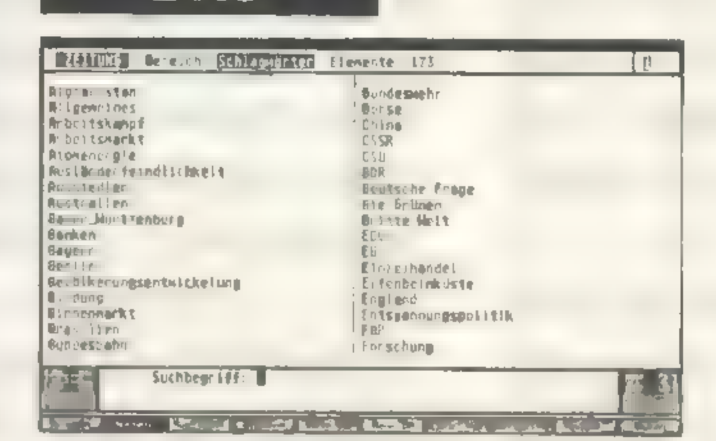


Rudi 2.0 rudert mit seinem Boot den Amazonas rauf, doch die Reise wird schnell zum Albtraum: Aus dem Dschungel werden immer wieder Pfeile auf das kleine Boot abgefeuert und im Fluß sorgen allerlei Hindernisse und Monster dafür, daß die Fahrt gefährlich wird. Unser kleiner Held hat zwar vorsorglich eine Kanone im Ruderboot montiert, ohne die präzisen Ausweichmanöver des Spielers hat Rudi aber keine Chance. Gute Grafik, witzige Spielidee (f).

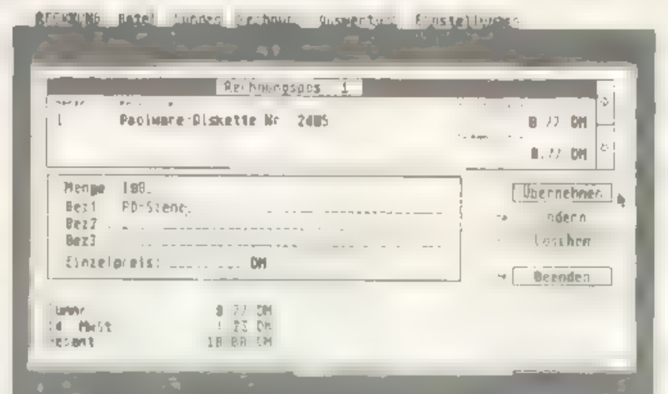


Life 's a beach. Es sei denn, Sie befinden sich gerade in **Pepolon**, dann ist es die reine Hölle. Wenn aus allen Rohren auf das Raumschiff geballert wird, kommt dem Raumpiraten nur ein Gedanke: "Den knall' ich ab!" (f).

2405

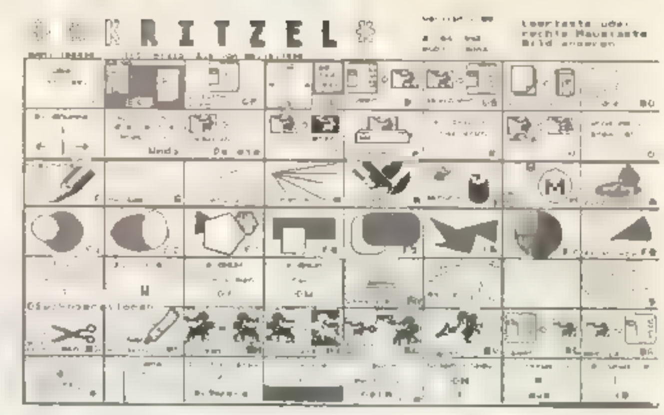


Paper Manager ST 2.5 ist ein Datenbankprogramm, das den Datenzugriff durch Schlagworte ebenso unterstützt wie den herkömmlichen Zugriff über Schlüssel. Mit dem Installationsprogramm kann der Anwender eigene Datenbanken entwerfen. Das Programm verfügt außerdem über einen Abfrage-Generator, der eine umfangreiche Suche nach bestimmten Daten ermöglicht. Einem Datensatz können beliebige Schlagwörter zugeordnet werden, wobei auf das Anlegen von Schlüsselfeldern verzichtet werden kann. In der vorliegenden Version gibt es zusätzliche Feldtypen "Geld" und "Zeit" (s/w).



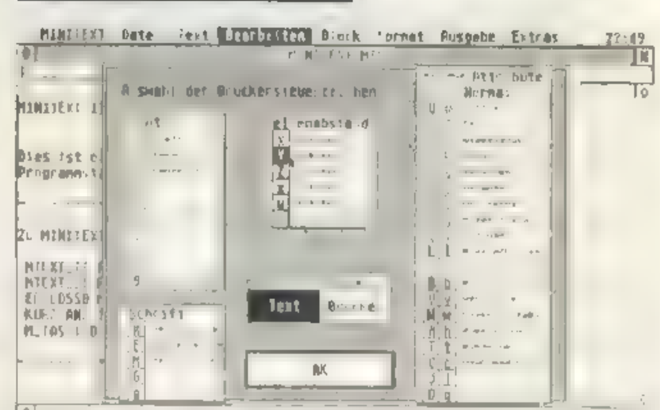
Rechnung 1.2 hilft Kleingewerbetreibenden und Handwerkern beim Erstellen und Verwalten von Rechnungen. In der vorliegenden Version verarbeitet das Programm bis zu 300 Kunden und 1000 Rechnungen, mit maximal 12 Positionen je Rechnung. Bei der Eingabe werden Kunden- und Rechnungsnummern automatisch vergeben, sie können aber auch manuell abgeändert werden. Die Fakturierung erfolgt in einem übersichtlichen Menü, in dem jeder Posten einzeln eingegeben, geändert oder gelöscht werden kann. Im Mahnwesen verwendet das Programm verschiedene Mahntexte des Anwenders (ST/E/TT, s/w).

2406



Kritzel 4.0 überzeugt durch attraktive Gestaltung und einfache Bedienung. Das Malprogramm enthält die gängigen Zeichenfunktionen wie Freihand, Linien, Vielecke, Sprühen, Lupe, Blockverarbeitung, Textmodus usw. Kritzel erlaubt den Einsatz von Signum! Zeichensätzen, z.B. auch in Vergrößerung. Bei der Konvertierung von Farbbildern können die 16 Grautöne per Mausklick zyklisch ausgetauscht werden, bis ein gutes Ergebnis erzielt ist. Ein Geo-Dreieck hilft beim Zeichnen von Winkeln (s/w).
DiaSchau 1.5 liest PAC-Bilder von Laufwerk A und zeigt sie einzeln oder in einer fortlaufenden Dia-Show an. Das Programm erlaubt das Umbenennen und Speichern in beliebigen Pfaden, z.B. auch auf die Festplatte. Löschen von Bilddateien ist direkt aus dem Programm möglich, was bei der Analyse und Pflege von Bildersammlungen sinnvoll ist. DiaSchau stellt Bilder im Format *.PZH her, die in TI-Puzzle und dem Lernprogramm Little Professor verwendet werden (s/w).

2407



Minitext II 1.02 ist ein kleines und handliches Textverarbeitungsprogramm, das neben den üblichen Funktionen wie Wordwrap, Einfügen, Suchen & Ersetzen, Zeile verdoppeln, Blockverarbeitung, Flatter- und Blocksatz, Zentrieren und Verschieben noch einige Besonderheiten bietet: Minitext lädt und verarbeitet Textbausteine, verwendet verschiedene Fontgrößen und rechnet direkt im Text. Die Einstellung der Druckersteuerzeichen kann ganz einfach im Programm vorgenommen, deren Auswirkung sofort getestet werden. Im Schreibmaschinenmodus wird jedes Zeichen direkt ausgedruckt (ST/E/TT, f & s/w).
ChampWord 1.3c ist ein Fullscreen-Editor mit 79 Spalten und 23 Zeilen. Das Programm arbeitet im WYSIWYG-Modus und wird über Pull-Down, bzw. Pop-Up Menüs, Multifunktionsdialogboxen, Shortcuts, Aktion- und Info-Felder bedient. Bis zu 7 verschiedene Zeichensätze können in einem Text verwendet werden, inkl. der möglichen Sonderzeichen. ChampWord bietet außerdem einige Besonderheiten wie On-Line Rechtschreibkorrektur, halbautomatische Trennhilfe, Pagelayout, Spaltensatz, Floskeln, Taschenrechner, Monitorabschalter, Terminwächter, Linkvirenschutz uvm. (ST/E, s/w).
TWsortJB ist ein Hilfsprogramm für That's Write, ab Version 1.5 aufwärts. Das Programm durchsucht Speichermedien und legt eine Liste der mit TW erstellten Textdateien an. Diese Liste enthält Angaben über Autor, Kommentarzeile, Spezialwörterbuch etc., die in That's Write mittels CONTROL TN angelegt wurden (S).
WsortJB hilft bei der Verwaltung und Pflege der Rechtschreibwörterbücher von That's Write. Wörterbücher können sortiert, kombiniert und per Schnittmenge in einem neuen, gemeinsamen Wörterbuch zusammengefaßt werden (S).

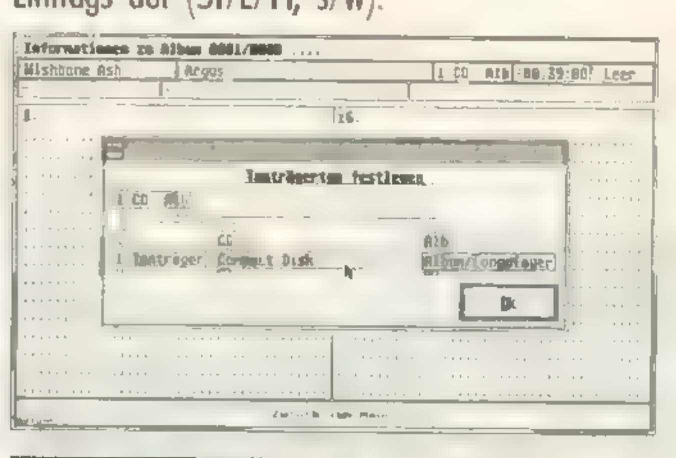
2408

Vomblatt ist ein Lernprogramm für musikalische Notation. Das Programm informiert über die Grundlagen der Notenschrift, Tonbenennung, Notenschlüssel, Hilfslinien, Akzidentien und Notierung der Tondauer. Im Übungsteil Notenlesen sollen die gezeigten Noten auf der Klaviatur gespielt werden, beim Notenschreiben ein Ton, dessen Name und Schlüssel bekannt sind, richtig im Notensystem positioniert werden. Schlüssel finden fragt nach dem zugehörigen Schlüssel einer Note, deren Name bekannt ist. Die Soundausgabe kann auf Wunsch per MIDI erfolgen. Bisheriges Profiprodukt (ST/E, s/w).

2409

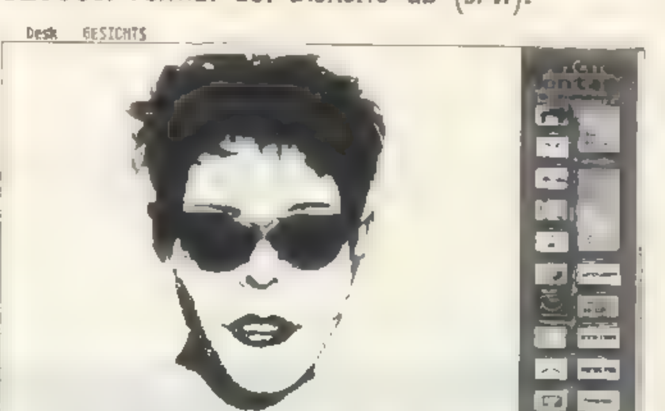
1st Sound 1.57 verwaltet Ton- und Bildträger in einer komfortablen und übersichtlichen Datenbank. Bei der Titeleingabe verlangt das Programm die Auswahl des Mediums, woraufhin die nächste freie Registriernummer automatisch vergeben wird. 1st Sound bietet Datenfelder für Interpret, Plattenname, Stilrichtung, Eingabedatum, Sortierkriterium, Plattennummer und 20 Songtitel. Wenn eine Sortierung gewählt ist, kann in den Daten geblättert werden (ST/E).

Jockey 2.0 verwaltet Tonträgern wie CD, MC, LP, DAT, CDTV, MD und HiFi Video Tape. Das Programm sorgt mit übersichtlichen Pop-Up Menüs und einer vorbildlichen Benutzerführung dafür, daß die Eingabe- und Verwaltungsarbeit schnell und zuverlässig abgewickelt werden kann. Jockey bietet ein druchdachtes Katalogisierungssystem, mit dem der Anwender gut zurechtkommt. In der Gesamtübersicht kann nach Interpret, Titeleintrag, Tonträger und Laufzeit gesucht und sortiert werden. Der Index nimmt 32 Songtitel und diverse Klassifizierungen eines Eintrags auf (ST/E/TT, s/w).



2410

Gesichtsmontage 3.1 erstellt Phantombilder von Männern und Frauen: Verschiedene Gesichtsteile wie Nase, Mund, Augen, Augenbrauen, Ohren, Kinn, Haare, Bart und Brille können am Bildschirm zusammengesetzt und schrittweise verschoben werden, bis das gesuchte Gesicht entsteht. Das Programm verfügt über einfache Zeichenfunktionen, Pinsel, Radiergummi, Lupe, Füllmuster, Stauchung und Streckung, die zur Retouche eingesetzt werden können. Fertiggestellte Montagen legt das Programm in einem von drei Bildpuffern, bzw. im 32000er Format auf Diskette ab (s/w).



Silent Diashow 2.0 lädt Bilder im DEGAS-,DOODLE- und NEOCHROME-Format, die zu Diashows zusammengestellt werden können. Im Menü werden die möglichen Datei-Extensionen PI1, PI2, NEO, PI3, PIC oder *.* gewählt und anschließend der Suchpfad eingestellt. Das Programm zeigt alle Bilder der gewünschten Pfadebene in einer selbstlaufenden Diashow. Bilder werden im Hauptspeicher gehalten, damit nicht ständig nachgeladen werden muß. Beim Bildwechsel kann eine Pause von 0.1 - 100 gewählt werden. Läuft auch auf MultiGEM und MultiTOS.

Weitere Produkte

Weiterhin bietet EDV-Service Kaufmann noch ein Datenbank- und Analyseprogramm für Chemie (ChemFolio), ein Geografieprogramm (GlobeFolio), die Programmiersprache Swift Basic, ein Universal-Utility (ALL 2.0), ein Schachprogramm (ChessFolio), ein Malprogramm (PaintFolio) sowie ein Apfelmännchen-Programm (ApfelFolio) an. Auch ein Send-Fax-Modem ist verfügbar, mit dem der Portfolio dazu in die Lage versetzt wird, Fax-Nachrichten per Telefon zu versenden. Ein Gesamtkatalog kann kostenlos angefordert werden.

MidiPortFolio

Die vielleicht ungewöhnlichste Erweiterung für den Portfolio wurde auf der Atari-Messe vorgestellt und macht Ataris Kleinsten jetzt auch für die Musik tauglich: MidiPortFolio verschafft dem Portfolio eine MIDI-Schnittstelle.

Das Interface wird in einem schwarzen Schuber mit einem Ringbuch und einer Diskette geliefert und macht einen sehr soliden Eindruck. Leider paßt die Farbe des Interface – weiß – überhaupt nicht zum Design des dunkelgrauen Portfolio, aber das ist sicher nicht das Wichtigste. Über den Modulport wird das Interface an den Portfolio angesteckt, an der gegenüberliegenden Seite findet sich ein Modulport für weitere Erweiterungen, an der Seite sind vier (!) MIDI-Buchsen herausgeführt: zweimal Midi In, zweimal Midi Out.

Das MIDI-Interface ist in CMOS-Technik gebaut und verbraucht sehr wenig Strom. Laut Angaben des Herstellers ist ein stundenlanger Betrieb mit den Batterien des Portfolio möglich.

Die Software

Derzeit werden drei Programme mit dem MIDI-Interface mitgeliefert. Das erste heißt MFP.EXE und besteht aus den Teilen Sequenzer, Transfer und MIDI-HEX. Wer beim Lesen des Wortes Sequenzer feuchte Augen bekommt und an Cubase oder Notator denkt, wird natürlich enttäuscht. Was aber möglich und durchaus sinnvoll ist, ist das Laden und Wiedergeben von MIDI-Standard-Files. Man spielt also zum Beispiel zu Hause eine beliebige Sequenz ein, speichert sie, überträgt sie zum Portfolio und kann diesen zum Beispiel ins Studio, zur Probe oder Konzert mitnehmen und dort das Ganze wieder abspielen. Und jeder wird zugeben müssen, daß ein Portfolio leichter zu transportieren ist als ein ausgewachsener Mega ST. Wie werden aber diese Daten von und zum Portfolio gesendet? Dafür ist der zweite Teil von MPF.EXE zuständig: Transfer. Es übernimmt die Übertragung beliebiger Daten von und zu jedem MIDI-fähigen Gerät, also unter anderem auch zum Atari. Für den korrekten Empfang beziehungsweise die Sendung ist auf der Seite des Atari ein mitgeliefertes Accessory zuständig. Der dritte Teil von MPF.EXE heißt HexMon und ist ein MIDI-Monitor zur Anzeige von gesendeten oder empfangenen MIDI-Daten.

ROUTE.COM, das zweite mitgelieferte Programm, dient zur flexiblen Schaltung der beiden MIDI Ein- und Ausgänge. Natürlich ist ein solches Programm bei vier oder acht Ein- beziehungsweise Ausgängen sinnvoller, aber für den Keyboarder mit Masterkeyboard und Modul ist so ein kleines Gerät zum Umgehen des Computers schon eine große Hilfe.

REC.EXE erlaubt die Aufnahme von MIDI-Standard-Files. Es ist also eine Art Mini-Sequenzer ohne viel Komfort, was manchmal schon ein bißchen unangenehm sein kann. So merkt sich der kleine Sequenzer noch nicht einmal, ob ich mit oder ohne Synchronisation aufnehmen möchte.

Lohnt sich's?

Diese Frage läßt sich nicht eindeutig beantworten. Hat man als Musiker ohnehin einen Portfolio, sollte man sich den Kauf der MIDI-Schnittstelle auf jeden Fall überlegen. Für den Preis von DM 498,- kann man natürlich schon einen kleinen Hardware-Recorder kaufen. Andererseits ist in der schnellebigen MIDI-Welt eine flexible Software-Lösung durchaus empfehlenswert. Der Erfolg oder Mißerfolg dieses Gerätes hängt meiner Meinung nach entscheidend von den vorhandenen Aplikationen ab. Kommen weitere interessante Programme, die die Schnittstelle bedienen, wird MidiPortFolio zunehmend interessant. jg/rr/cs

EDV-Büroservice Christoph Kaufmann, Wilhelmshavener Straße 32, 1000 Berlin 21, Tel. (030) 3964781, Fax (030) 3966148

DVPI GmbH, Konrad-Hornschusch-Str. 57, 7068 Urbach, Tel. (07181) 89959, Fax (07181) 89502

Drei Panasonic-Drucker im Vergleich

Flüsterleise

Nachdem wir in der letzten Ausgabe auf Grund der zahlreichen Neuigkeiten von der Atari-Messe eine kleine Pause eingelegt haben, geht es in unserer Reihe von Druckertests diesmal weiter mit Druckern von Panasonic.

von Ralf Rudolph

Wie schon im letzten Teil, so werden wir uns auch diesmal auf einen einzigen Hersteller beschränken und einen Teil von dessen Produktpalette vorstellen. Diese besteht bei Panasonic vor allem aus Nadel- und Laserdruckern. Da im Bereich der Laserdrucker am Atari die SLM-Serie eindeutige Vorteile bringt, haben wir uns hier auf die Nadeldrucker beschränkt.

Die getesteten 24-Nadeldrucker von Panasonic zeichnen sich durch die 'Quiet-Printing'-Technologie aus: Dabei sind die 24 Nadeln in zwei Halbkreisen zu je 12 Nadeln angeordnet. Davon werden jeweils nur zwei Nadeln gleichzeitig angesteuert. Dadurch entfällt das lästige 'Nageln' beim Ausdruck dunkler Flächen, wodurch der Geräuschpegel extrem gesenkt wird. Laut Pressetext sind die Panasonic-Drucker leiser als so mancher Ink-Jet- oder Laserdrukker. Durch diese überschwengliche Formulierung skeptisch geworden, machten wir sofort nach dem Auspacken die Probe aufs Exempel. Und in der Tat, die Panasonic-Drucker sind die leisesten Nadeldrukker, die uns bisher untergekommen sind. Obwohl sie sicher nicht mit einem DeskJet konkurrieren können, sind sie auf jeden Fall leiser als ein Laserdrucker, bei dem gerade alle Lüfter angelaufen sind – Benutzer eines SLM-804 wissen, wovon ich rede.

Flüsterleise

Das Arbeitsgeräusch der Panasonic-Drucker ist angenehm leise, jedoch deutlich hochfrequenter als bei anderen Nadeldruckern. Manche Menschen mögen dies als unangenehm empfinden, in der Redaktion störte es jedenfalls niemanden. Wenn normalerweise die Verwendung von Nadeldruckern in einem Großraumbüro kaum anzuraten ist, so können Panasonic-Geräte durchaus Verwendung finden, sofern es unbedingt ein Nadeldrucker sein muß und nicht dauernd gedruckt wird.

Bei all diesen schalldämmenden Maßnahmen sollte natürlich weder die Druckqualität noch die Geschwindigkeit leiden. Beides ist nicht der Fall; die Einzelheiten können Sie wieder der Tabelle entnehmen. Beim KX-P2123 und KX-P2624 scheint die Centronics-Schnittstelle etwas zu langsam zu arbeiten, um am Atari sinnvoll mit Grafik umgehen zu können. Alle Geräte haben wir in Verbindung mit dem serienmäßigen halbautomatischen Einzelblatteinzug sowie mit Endlospapier getestet; automatische Einzelblatteinzüge stehen für alle Geräte zur Verfügung.

Dreierlei statt Einerlei

Für unseren Test wählten wir die 24-Nadeldrucker KX-P2123, KX-P2124 und KX-P 2180 aus. Vom Test eines 9-Nadeldruckers sahen wir ab, da die Anschaffung dieser veralteten Technologie heutzutage nicht mehr anzuraten ist, zumal die Preisdifferenz zu den 24-Nadlern sehr gering ist. Für alle drei Drucker ist eine Farboption erhältlich, die farbige Ausdrucke ermöglicht. Hier gilt das schon im letzten Teil gesagte: Kaum ein Atari-Programm macht von dieser Möglichkeit Gebrauch, und die Qualität eines solchen Farbausdruckes ist – verglichen mit der Darstellung auf dem Bildschirm – relativ niedrig. Dies liegt natürlich in erster Linie an der fehlenden Möglichkeit zur stufenlosen Farbmischung; hier liegt ein prinzipielles Problem vor, das keinesfalls den Panasonic-Druckern anzulasten ist.

Alle Testgeräte verfügen über einen Schub- und (!) Zugtraktor sowie einen halbautomatischen Einzelblatteinzug. Wird dieser verwendet, so wird ein eventuell eingespanntes Endlospapier in die Parkposition gefahren, von wo aus es später vollautomatisch wieder eingefädelt werden kann. Wird ein Einzelblatt in den Einzug gelegt, so wird es einen Moment später vollautomatisch in die Druckposition gefahren. Bequemer geht es nicht mehr! Auf Tastendruck fährt das Endlospapier nach einem Ausdruck in die Abreißposition, wobei die Perforationslinie exakt an der Abreißkante der Druckerabdeckung plaziert wird. Dadurch entfällt der bei vielen anderen Druckern notwendige Seitenvorschub, der ein vergeudetes Blatt bewirken würde. Vor dem nächsten Ausdruck wird das Papier wieder um einige Zentimeter zurückgefahren, damit die obersten Zeilen bedruckt werden können.

Belastungsprobe

Die Testkanidaten mußten sich wie schon ihre Vorgänger im harten Redaktionsalltag bewähren. Dies kann durchaus unter der Rubrik 'erschwerte Einsatzbedingungen' eingeordnet werden, da kaum ein Drucker länger als zwei Tage an der selben Stelle blieb: Ständige Umkonfigurationen und wechselnde Einsatzgebiete waren an der Tagesordnung. Ausgedruckt wurden Notizen, Artikel, Grafiken und allerlei andere Dinge. Unangenehm fiel uns dabei die Kleinigkeit auf, daß der Netzschalter bei allen Druckern an einer anderen Stelle angebracht war, aber niemals an der Vorderseite – ein Detail nur, aber ein wichtiges.

Als Gesamteindruck läßt sich vorwegnehmen, daß die Panasonic-Drucker technisch auf dem neuesten Stand sind und mit ihrer Quiet-Printing-Technologie in diesem Bereich sogar einen deutlichen Vorsprung gegenüber anderen Nadeldruckern haben. Dafür läßt die mechanische Robustheit an manchen Stellen zu wünschen übrig; hier haben die Entwickler leider allzuoft Plastik statt Metall eingesetzt. Dies macht sich dann bei Disziplinen wie der Einzugsgenauigkeit und der allgemeinen Bedienbarkeit negativ bemerkbar. Doch sollte dieser Punkt nicht überbewertet werden: Für den privaten und den 'normalen' gewerblichen Einsatz sind die Drucker auf jeden Fall geeignet.



Von links nach rechts: Der KX-P2123 ist das preiswerteste Gerät und damit als Einsteigermodell zu verstehen. Der KX-P2124 zeichnet sich durch ein stabileres Gehäuse und eine LCD-Anzeige aus. Mit dem KX-P2624 steht schließlich ein Gerät für den professionellen Einsatz zur Verfügung, das bis zu 420 mm breite Papiere bedrukken kann.

Testverfahren

Um objektive Testkriterien zu erhalten, maßen wir die Druckgeschwindigkeit mit drei Testdokumenten. Zunächst wurde ein Listing von 1000 Zeilen in der schnellsten Schriftart ausgedruckt. Aus der benötigten Zeit errechneten wir, wie lange der Drukker mit dem Ausdruck einer Listingseite beschäftigt ist. Danach druckten wir ein 36-seitiges Dokument mit 1st Wordplus in Schönschrift aus, um daraus die durchschnittlich benötigte Zeit für den Ausdruck einer Textseite zu ermitteln. Schließlich brachten wir noch eine mit Calamus erstellte Testseite zu Papier, um die Grafikeigenschaften zu testen. Dabei wurden die Auflösungen 360 x 180 dpi sowie 360 x 360 dpi getestet. Die jeweiligen Ergebnisse finden Sie in der Tabelle.

Die Lebensdauer des Farbbandes wird übrigens bei allen Modellen mit mehreren hunderttausend Zeichen angegeben, was wir im Testzeitraum verständlicherweise nicht verifizieren konnten. Praktisch: Läßt die Farbsättigung nach, so kann durch Eindrücken einer Versiegelung an der Rückseite des Farbbandes auf 'Reserve' umgeschaltet werden. Neue Druckfarbe wird dabei aus einem Reservoir im Inneren der Farbbandpatrone freigegeben, wodurch das Farbband getränkt und der Ausdruck wieder schwarz wird. Eine gute Idee, die die Lebensdauer der Farbbänder verlängert und im Zweifelsfalle den Drucker nicht sofort lahmlegt!

Für alle Modelle sind auch Speichererweiterungen erhältlich, falls der serienmäßige Druckerpuffer nicht ausreichend ist. In der Regel wird man hier beim Atari einen Software-mäßigen Spooler einsetzen, der als PD-Programm praktisch zum Nulltarif verfügbar ist.

KX-P2123

Als preiswertestes Gerät stellt der KX-P 2123 für DM 848,- Listenpreis das Einsteigermodell für die 24-Nadeltechnik bei Panasonic dar. Angesteuert wird er durch eine Epson LQ-860- oder IBM XE-24-Emulation. Für beide Druckertypen sollten sich problemlos Druckertreiber für alle gängigen Programme besorgen lassen. Leider ist es nicht möglich, die Hardcopy-Funktion des Atari direkt zu verwenden: Hier erscheint nur ein schwarzer Streifen, da der Zeilenvorschub nicht stimmt. Dieser Effekt ist auf eine Inkompatibilität in den verwendeten Steuersequenzen zurückzuführen. Besonders schade ist dies, da Star-Drucker vormachen, daß es auch anders geht (hier treten auch bei 24-Nadlern keine Probleme auf). Immerhin existieren genügend PD-Programme, die einmal im AUTO-Ordner installiert werden und damit dieses Problem beseitigen.

Äußerlichkeiten

Das Gehäuse des KX-P2123 macht einen etwas wackeligen Eindruck, hier wurde allzu oft Plastik statt Metall verwendet. Bei dem niedrigen Preis ist dies auch durchaus zu verzeihen, schließlich muß der Preisvorteil gegenüber den teureren Mitbewerbern durch günstigere Produktionskosten möglich gemacht werden. Das Gehäuse ist dennoch sehr durchdacht und bereitet in der täglichen Bedienung keine Probleme. Die Frontblende wird von den Bedienelementen beherrscht und macht einen sehr technisch-verspielten Eindruck. Wer sich unsicher in der Bedienung eines Computers fühlt, wird von den vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten möglicherweise abgeschreckt. Glücklicherweise wurden die wichtigsten Funktionen auf 'Funktionstasten' gelegt, so daß die Bedienung in der Praxis deutlich einfacher ist, als dies zunächst den Anschein hat.

Als einziges der getesteten Modelle verfügt der KX-P2123 über keine LCD-Anzeige, auf der im Klartext Bedienungshinweise gegeben werden. Über sieben Tasten und 13 Leuchtdioden läßt sich der Drucker konfigurieren. Diese Konfiguration erfolgt über eine sogenannte Steuermatrix, die die bei anderen Druckern üblichen DIP-Schalter ('Mäuseklaviere') ersetzt. Hier hat der Benutzer die Möglichkeit, bestimmte Voreinstellungen als Standard-Makros vorzubelegen und so jederzeit abrufbereit zu haben. Die Programmierung des Druckers ist jedoch relativ kompliziert und damit den 'Profis' vorbehalten. Glücklicherweise druckt der KX-P2123 auch ohne diese Programmierung, da die werksseitigen Standardvorgaben für den Atari korrekt sind.

Das Einspannen von Endlospapier sollte wirklich erst nach Studium des Handbuches erfolgen: Es gibt einen speziellen 'Einfädel'-Modus, bei dem die Papierführung langsam vorwärts schiebt, während der Benutzer das Papier einfädeln soll. Auf dem Bedienfeld findet sich jedoch kein Hinweis darauf, daß zu diesem Zweck die Tasten Online und FF gleichzeitig gedrückt werden müssen. Wie alle anderen getesteten Drukker (sowohl Star als auch Panasonic) verfügt auch dieses Modell über den 'normalen' IBM-Zeichensatz, so daß verschiedene Sonderzeichen beim direkten Ausdruck aus





dem Desktop falsch gedruckt werden. Wird mit Anwendungsprogrammen gedruckt, die über entsprechende Treiber verfügen, so werden die Zeichen selbstverständlich korrekt ausgewertet.

Die Ergebnisse

Der Ausdruck unserer Calamus-Testseite brauchte bei 360 x 180 dpi beinahe 14 Minuten, was nicht sehr beeindruckend ist (zum Vergleich: In sieben Minuten brachten alle Star-Drucker – sogar der SJ-48 – eine 360 x 360 dpi Grafikseite zu Papier). Die Druckqualität war dabei stark abhängig von der korrekten Einstellung des Abstandes zwischen Druckkopf und Papier. Nach einigen Probeausdrucken war die Qualität jedoch sehr gut; nur leichte Unschärfen ließen die Bewertung von 'sehr gut' auf 'gut' abrutschen. Der Geräuschpegel war dabei in der Tat erfreulich niedrig; es bereitete keinerlei Probleme, während eines Ausdruckes zu telefonieren. Interessanterweise ist der KX-P2123 sogar noch etwas leiser als der nächstgrößere KX-P2124.

Das tausendzeilige und damit 14 Seiten umfassende Testlisting wurde in 6 Minuten 50 Sekunden ausgedruckt; das Schriftbild war dabei für Schnelldruck als sehr gut einzustufen. Das 36-seitige Schönschrift-Dokument brauchte 35 Minuten, wobei das saubere Druckbild problemlos als Korrespondenzqualiät eingeordnet werden kann. Beide Werte halten sich im Rahmen dessen, was andere Drucker dieser Preisklasse leisten.

Der KX-P2123 ist als preisgünstiges Einsteigermodell einzustufen, das viele Funktionen aufweist, aber in der Bedienung viel zu kompliziert erscheint. Ohne Handbuch-Studium ist der Anwender kaum dazu in der Lage, die vielfältigen Extras auszunutzen. Immerhin bietet dieser Drucker viele Einstellungsmöglichkeiten (Randeinstellungen, Formularlänge etc.) und Annehmlichkeiten (automatische Papier-Positionierung auf Abreißkante, besonders bequemer Einzelblatt-Einzug und dergleichen), die nach der einmaligen Konfiguration in Zukunft immer zur Verfügung stehen. Wer also seinen Videorecorder im Schlaf bedienen kann und den Mikrowellenherd mit drei Garstufen zu programmieren versteht, wird auch mit dem KX-P2123 keine Probleme haben. Kurz gesagt: Der KX-P2123 ist der ideale Drucker für preisbewußte Hobbyisten, die vor ein wenig Technik nicht zurückschrecken.

KX-P2124

Der KX-P2124 präsentiert sich in einem deutlich stabileren Gehäuse als der KX-P 2123. So macht dieses Modell schon auf den ersten Blick einen professionellen Eindruck. Auf der Frontblende haben die unübersichtlichen Programmiertabellen einer 16-stelligen LCD-Anzeige Platz gemacht, die deutsche Statusmeldungen und Bedienungshinweise wie 'Kein Papier', 'Online' oder 'Lade Papier' gibt. Neben vier Bedientasten existiert ein Cursorblock mit vier Pfeiltasten, die die 'Navigation' in den Installationsmenüs erleichtern. So ist der KX-P2124 sofort nach dem Auspacken intuitiv bedienbar.

Das Gehäuse ist etwas größer als das des KX-P2124. Die Formgebung ist fast identisch mit der des KX-P2123, lediglich wurden die Teile beim KX-P2124 sorgfältiger zusammengestellt: Die seitliche Papierführung für den halbautomatischen Einzelblatteinzug ist leider mangelhaft, so daß die Wiederholgenauigkeit für das Bedrukken von Formularen zu ungenau ist. Ein simpler Klebestreifen kann hier hilfreich sein, damit die Papierführung nicht bei jedem Blatt an eine andere Stelle rutscht. Das Einfädeln von Endlospapier gestaltet sich problemlos, sobald man die etwas unübliche Verfahrensweise begriffen hat.

Als Emulationen bietet der KX-P2124 wahlweise Epson LQ-860 oder IBM XE24 an; alle gängigen Standardprogramme sollten diese Standards unterstützen. Als Besonderheit verfügt dieser Drucker über eine OCR-B-Schriftart, die später wieder maschinell von einem OCR-System besonders zuverlässig eingelesen werden kann.

Top-Qualität

Eine 360 x 360 dpi Seite wird in neun Minuten ausgedruckt, was durchaus normal für diese Auflösung ist. Für einen 360 x 180 dpi Ausdruck werden drei Minuten gebraucht. Der Schnelldruck unseres 14-seitigen Listings in einer 10 CPI-Draft-Schrift wurde in 5:25 Minuten erledigt, was rund 23 Sekunden pro Druckseite entspricht. Das Druckbild ist dabei kaum noch als Draft zu identifizieren; andere Drucker wären froh, eine vergleichbare Qualität als 'NLQ' anbieten zu können. Erwartungsgemäß schneidet die Beurteilung der 'Letter Quality'-Ausdrucke mit einem deutlichen 'sehr gut' ab; durch die hohe Druckgeschwindigkeit werden nur 43 Sekunden pro Seite gebraucht.

Während bei anderen Druckern das Phänomen zu beobachten ist, daß bei 360

x 360 dpi der Ausdruck verschmiert und daher die Auflösung 360 x 180 dpi bessere Ergebnisse bringt, ist hiervon beim KX-P2124 nichts zu merken: Die 360 x 360 dpi Auflösung bannt gestochen scharfe Ausdrucke aufs Papier. Von allen getesteten Druckern übernimmt dieses Modell daher eindeutig die Führung, obwohl auch die anderen Panasonic-Drucker gute Grafikausdrucke erzeugen.

KX-P2624

Mit dem KX-P2624 steht mit Sicherheit der professionellste und damit auch teuerste Drucker auf dem Prüfstand. Durch sein breites Gehäuse ist er in der Lage, Papierbreiten von bis zu 420 mm und damit auch DIN A3 quer oder DIN A2 längs zu bedrukken. Das Bedienpanel ist mit sieben Tasten, drei Leuchtdioden (Online, Super quiet und Power) sowie einer 16-stelligen LCD-Anzeige bestückt und sehr übersichtlich. Leider sind die Tasten nicht wie beim KX-P2124 als Cursorblock angeordnet, so daß die Orientierung in den verschiedenen Menüs auf Anhieb etwas schwerer fällt. Da die Tastenfunktionen jedoch sinnvoll vergeben wurden, ist die Bedienung auch ohne Handbuch möglich.

An Emulationen bietet auch der KX-P2624 eine Epson LQ-1500 und eine IBM XL24E-Emulation an. Das Konfigurations-Menü bietet reichhaltige Anpassungsmöglichkeiten, was Zeichensatz und einige andere Optionen anbelangt. Mit seinen über 15 kg ist der KX-P2624 nicht gerade ein Leichtgewicht. Wird die Abdeckhaube geöffnet, so wird der Ausdruck sofort gestoppt, und auf der Anzeige erscheint der Hinweis 'Abdeckung offen'. Dies ist ein wichtiger Sicherheitsaspekt, wenn der Drucker kommerziell eingesetzt werden soll. Andernfalls könnten lange Haare, Halsketten oder frei hängende Kleidungsteile in den Druckmechanismus gelangen und ernsthafte Schwierigkeiten verursachen.

In der Verarbeitung machte der KX-P2624 den solidesten Eindruck, obwohl das vergleichbare STAR-Modell noch robuster erscheint. Dafür bietet Panasonic zum vergleichbaren Preis deutlich mehr 'Extras' an. Hier müssen Sie selbst abwägen, was für Sie wichtiger ist. Das herausragende Merkmal des KX-P2624 ist natürlich seine maximale Druckbreite von 400 mm. Hier liegt auch der Grund für den relativ hohen Preis von DM 1598,-. Der KX-P2124 bietet etwa gleiche Möglichkeiten zu einem günstigeren Preis.

Die Qual der Wahl

Wieder einmal stellt sich nun die Frage, welcher Drucker für wen geeignet ist. Der KX-P2123 ist mit Sicherheit ein Einsteigermodell. Für den professionellen Einsatz scheint dieser Drucker nur bedingt empfehlenswert, da der gesamte Drucker einen recht empfindlichen Eindruck macht. Technisch gesehen wartet dieses preiswerte Modell jedoch mit vielen kleinen Details auf, die den Einsatz im Privatsektor interessant machen.

Der KX-P2124 kann als 'großer Bruder' des KX-P2123 eingestuft werden. Sein Gehäuse ist zwar ebenfalls etwas labil, jedoch durchaus für den professionellen Einsatz zu verwenden. Der Geräuschpegel erlaubt es, den KX- P 2124 in Großraumbüros ein-

Alle getesteten Panasonic-Drucker im Vergleich

Modell	**KX-P 2123**	**KX-P 2124**	**KX-P 2624**
Preis [1]	848,-	998,-	1598,-
Druckprinzip	24-Nadeldrucker	24-Nadeldrucker	24-Nadeldrucker
Farbausdruck	Optional erweiterbar	Optional erweiterbar	Optional erweiterbar
Max. Auflösung	360 x 360 dpi	360 x 360 dpi	360 x 360 dpi
Schnittstellen	Centronics parallel	Centronics parallel	Centronics parallel
Emulationen	Epson LQ-860, IBM X24E	Epson LQ 860, IBM XE24	Epson LQ 1050, IBM XL24E
Konfiguration	Konfigurations-Matrix	Menugesteuert (LCD)	Menugesteuert (LCD)
Max. Papierbreite	297 mm	297 mm	420 mm
Druckgeschwindigkeit			
Textausdruck (Draft-Modus)			
gemessener Wert [2]	29 Sekunden/Seite	23 Sekunden/Seite	23 Sekunden/Seite
Herstellerangabe [3]	240 Zeichen/Sek.	320 Zeichen/Sek.	240 Zeichen/Sek.
Textausdruck (LQ-Modus)			
gemessener Wert [2]	58 Sekunden/Seite	43 Sekunden/Seite	49 Sekunden/Seite
Herstellerangabe [3]	26 Zeichen/Sek.	42 Zeichen/Sek.	33 Zeichen/Sekunde
360x180 dpi Grafik	14:00 Minuten	3:10 Minuten	5:35 Minuten
360x360 dpi Grafik	35:12 Minuten	9:10 Minuten	16:00 Minuten
Druckqualität			
Text (schnell)	⊕⊕	⊕⊕	⊕⊕
Text (schön)	⊕	⊕⊕	⊕
Grafik (360x360 dpi)	⊕	⊕⊕	⊕
Allgemeine Daten			
Eingebaute Schriftarten	Draft: Pica, Elite, Micron; NLQ: Courier, Bold PS,Prestige Elite, Sans Serif, Script, Roman, LQ/SLQ: Roman	Draft: Pica, Elite, Micron; NLQ: Courier, Prestige, Bold PS, Script, Sans Serif, Orator, Roman, OCR-B; LQ/SLQ: Roman	Draft: Pica, Elite, Micron, NLQ: Courier, Prestige, Bold PS, Script, Sans Serif, Orator, Roman; LQ/SLQ: Roman
Druckpuffer	14 KByte	20 KByte	26 KByte
Einzug-Genauigkeit	⊖ (schiefer Einzug)	⊖ (schiefer Einzug)	⊕ (unter 2 mm)
Zubehör (optional)	Einzelblatteinzug, serielle Schnittstelle, Farb-Option	Einzelblatteinzug, serielle Schnittstelle, Farb-Option	Einzelblatteinzug, serielle Schnittstelle, Farb-Option
Besonderheiten			
Stärken	preisgünstig, viele Sonderfunktionen	übersichtliche Bedienung, guter Grafikausdruck, hohe Druckgeschwindigkeit	druckt bis DIN A2, guter Grafikausdruck, solide Verarbeitung
Schwächen	unübersichtliche Bedienung, langsamer Grafikausdruck, wackeliges Gehäuse, ungenauer Einzug	langsamer Grafikausdruck, ungenauer Einzug	relativ teuer, langsamer Grafikausdruck

Bewertungen:

⊕⊕ = sehr gut, ⊕ = gut, ○ = ausreichend, ⊖ = mangelhaft, ⊖⊖ = ungenügend, – = nicht anwendbar

Anmerkungen:

[1] Bei allen erwähnten Preisen handelt es sich um unverbindliche Preisempfehlungen des Herstellers. Viele Versandhäuser und Händler liegen mit ihrer Preisgestaltung jedoch deutlich unter diesen Angaben. [2] Durchschnittswerte, ermittelt aus den im Text angegebenen Testdokumenten. [3] Herstellerangaben. Gelten unter Testbedingungen, die in der Praxis selten erreicht werden.

zusetzen. Die Druckqualität reicht auch für anspruchsvolle Geschäftskorrespondenz. Durch die einfache Benutzerführung per LCD-Anzeige kann der Drucker auch von wechselndem Personal problemlos bedient werden.

Mit dem KX-P2624 steht schließlich ein professionelles Gerät zur Verfügung, das für den kommerziellen Einsatz gedacht ist. Leider gibt das Gehäuse auch hier noch Anlaß zur Klage, da die einzelnen Teile in einer bestimmten Reihenfolge zusammengesetzt werden müssen; dies ist aber nicht auf Anhieb erkennbar. Die Möglichkeit, DIN A3 zu bedrucken, hebt den KX-P2624 ebenfalls von seinen Mitbewerbern ab.

Auffallend ist, daß alle Panasonic-Drukker mit dem Qualitätsurteil 'sehr gut' beim Schnelldruck abgeschnitten haben. In der Tat scheint die 'Quiet Printing'-Technologie hier nicht nur die Lautstärke gesenkt, sondern auch die Qualität erhöht zu haben. Keiner der Testkanidaten machte Probleme mit Papierstaus oder dergleichen. Schade ist, daß alle getesteten Modelle mehr oder weniger heftige Probleme mit der Wiederholgenauigkeit beim halbautomatischen Einzelblatteinzug haben: Ein exaktes Ausfüllen von Formularen ist nur dann möglich, wenn man dem Einzug mit Klebeband zu Leibe rückt. Auch die Gehäuse machen allesamt einen relativ labilen Eindruck.

Auf ein Wort

Die Panasonic-Drucker zeichnen sich in erster Linie durch ihre 'Quiet Printing'-Technologie und vielfältige Funktionen aus. Die Bedienung ist – mit Ausnahme des KX-P 2123 – durch die LCD-Anzeige besonders einfach. Die Handbücher geben dem Programmierer ausführliche Hinweise zur Verwendung der Steuersequenzen. Die Inbetriebnahme jedes einzelnen Druckers ist in fünf Minuten möglich. Damit entsprechen alle drei Kanidaten genau dem, was Sie als Anwender von einem Nadeldrucker erwarten dürfen. Lediglich die Geschwindigkeit der Centronics-Schnittstelle läßt in Verbindung mit dem Atari zu wünschen übrig, dadurch wird der Grafikausdruck sehr langsam. rr/cs

Weitere Informationen zu den vorgestellten Panasonic-Druckern erhalten Sie bei: Panasonic Deutschland GmbH, Winsbergring 15, 2000 Hamburg 54.

Return To Sender

Wer häufig mit Adreßdaten arbeitet, weiß, wie lästig es ist, zu einer gegebenen Postleitzahl den Ort oder zu einem Ort die Postleitzahl herauszufinden. Die Post bietet zwar entsprechende Listen an, doch liegen diese entweder nur in gedruckter Form vor oder kosten auf Diskette etliche hundert Mark.

von Christian Strasheim

Abhilfe schafft die Firma Akzente mit einem Postleitzahlen-Verzeichnis, das alle Postleitzahlen und Orte aus Ost- und Westdeutschland enthält. Lieferbar ist dieses Verzeichnis speziell für Phoenix 2.x oder für 1st Base. Getestet haben wir die Phoenix-Version; Informationen zu den Unterschieden zwischen den beiden Versionen finden Sie am Ende des Artikels.

Erst die Arbeit ...

Der Lieferumfang der Phoenix-Version besteht aus einer Diskette und einem 8-seitigen Anleitungsheft, das in aller Kürze die Bedienung erläutert, wobei Grundkenntnisse in der Handhabung von Phoenix vorausgesetzt werden. Die eigentlichen Postleitzahl-Daten liegen in Form von insgesamt siebzehn ASCII-Dateien vor, die – eine korrekte Import-Voreinstellung vorausgesetzt – direkt in eine Tabelle entsprechender Struktur in Phoenix importiert werden können. Der Import aller Postleitzahlen dauert übrigens selbst auf einem TT mit sehr schneller Festplatte noch eine gute halbe Stunde, die man aber dank des Multitaskings von Phoenix (man startet einfach den Import mehrerer Dateien parallel) wenigstens zu einer Kaffeepause nutzen kann. Ist der Import einmal abgeschlossen, so findet man in der entsprechenden Tabelle insgesamt 17.639 Einträge von Orten und Postleitzahlen aus Ost und West. Übrigens sollte man jetzt unbedingt die Datenbank einmal schließen und gleich wieder öffnen, damit Phoenix einen entsprechenden Cache anlegt und mit Daten füllt.

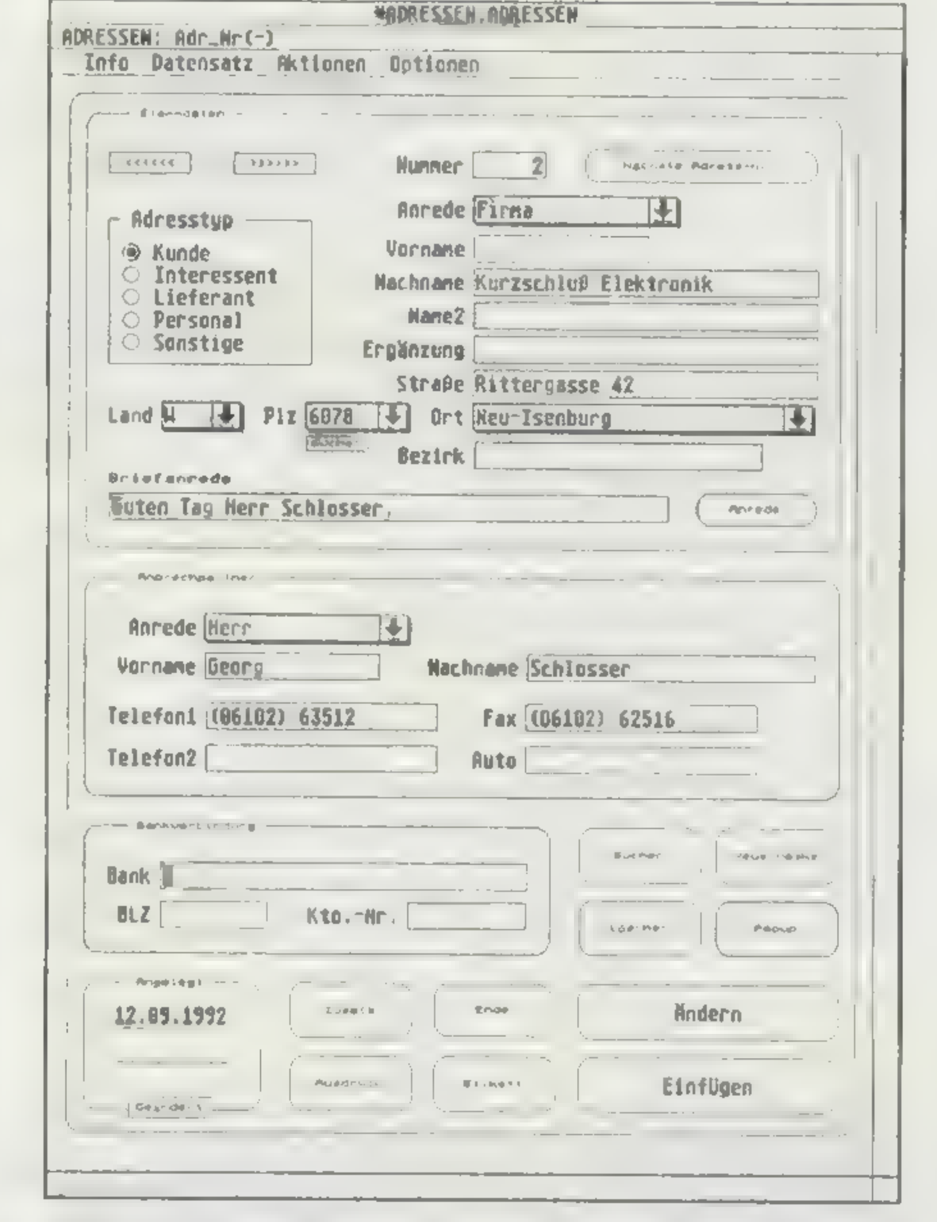


Abb. 1: Zu der Phoenix-Version dieser Datensammlung gehört eine Adreßverwaltung als Beispiel-Applikation.

Einsatzmöglichkeiten

Um diese Daten nun direkt nutzen zu können, liefert der Hersteller als (ausbaufähiges) Anwendungsbeispiel eine Adreßverwaltung mit. Diese zeigt nicht nur, wie man das Postleitzahl- und Ortsverzeichnis sinnvoll einbindet, sondern auch, wie eine gute Adreßverwaltung aufgebaut sein sollte. Zur Eingabe von Postleitzahl und Ort gibt es nun die verschiedensten Möglichkeiten: Man kann zunächst in eines der Felder Land, Postleitzahl oder Ort springen und dort direkt das Popup-Menü öffnen, um eine Kombination wie 'W-6000 Frankfurt' auszuwählen. Alternativ dazu bietet es sich an, in einem der Felder Postleitzahl oder Ort den bekannten Teil einzutragen und dann mit Hilfe des Popups den anderen zu suchen und die Schreibweise zu verifizieren.

In Arbeit ist nach Auskunft des Herstellers zur Zeit übrigens auch eine Fakturierung, die den Käufern der Phoenix-Variante in Kürze nachgeliefert werden soll.

Für 1st Base liefert der Hersteller eine fertige Adreßverwaltung, die einfacher als das Äquivalent in Phoenix ist, dafür aber bereits die importierten Daten beinhaltet. Auch im Falle von 1st Base können die Daten in eigene Anwendungen übernommen werden, wobei hierbei zuvor ein Export vorgenommen werden muß, da die Daten nicht im ASCII-Format mitgeliefert werden.

Fazit

Mit DM 98,- für die Phoenix- bzw. DM 48,- für die 1st-Base-Version empfiehlt sich diese Datensammlung für alle, die viel mit Adressen arbeiten. Wer die Postleitzahlen und Orte in einer beliebigen anderen (Datenbank-)Applikation verwenden möchte, ist – sofern er 1st Base nicht besitzt – auf die Phoenix-Variante angewiesen, da nur hier die Daten im ASCII-Format beiliegen. cs

PLZ-/Ortsverzeichnis

Datenblatt

- Vertrieb: Akzente Softwarevertrieb, Schlehenweg 12, 7080 Aalen, Tel. (07361) 36606, Fax (07361) 36607
- Preis: DM 98,- (für Phoenix 2.x)
  DM 48,- (für 1st Base)

Bewertung

\+ preiswerte Datensammlung
\+ fertige Anwendungen im Lieferumfang

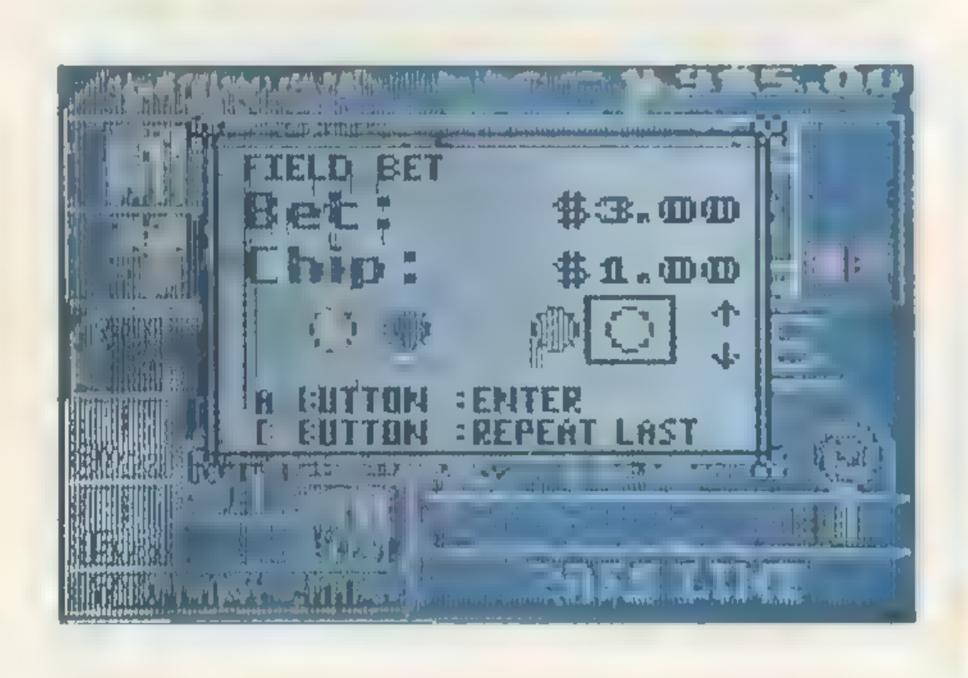
Lynx-News

Neue Spiele für die Lynx kommen nach wie vor stetig auf den Markt, auch wenn wir diesen Bereich in der Vergangenheit etwas vernachlässigt haben. Aus dem reichhaltigen Angebot haben wir uns für diesen Monat drei Spiele herausgesucht, die sicher für jeden Geschmack etwas bieten: Hydra, Hockey und Lynx Casino.

Bei Hydra handelt es sich ein schnelles Actionspiel, Hockey bietet ebenfalls viel Spannung, und etwas beschaulicher geht es schließlich im Lynx Casino zu, mit dessen Vorstellung wir auch gleich beginnen:

Reine Glücksache

Während für ein Spielkasino normalerweise Abendgaderobe angesagt angesagt ist, kommt man bei Casino für die Lynx zur



Not auch mit dem Jogging- oder Schlaf-Anzug aus. Wie im richtigen Leben sollte man bei Casino seine 1000 Dollar Startkapital möglichst vervielfachen, was jedoch keine leichte Aufgabe ist. An mehreren Spieltischen und Automaten kann gezockt, gedealt, gewürfelt oder eine heiße Kugel geschoben werden. Neben dem obligatorischen Roulette warten die Kartenspiele Black Jack und Poker sowie der Würfelklassiker Craps und schließlich eine Slotmachine auf die Geldstücke des Besuchers. Bei Casino können auch zwei Spieler gleichzeitig an einem Spieltisch sitzen.



Bitte anschnallen

Nichts für schwache Nerven ist das actiongeladene Game Hydra: Mit einem Power-Boot fegen Sie über den Fluß und verwandeln entgegenkommende Nichtsnutze in einen Haufen Pixelmüll. Sollte es auf dem



Wasser zu langweilig werden oder die Gegner aus der Luft mit Kampfhubschraubern und Killer-Ballons angreifen, dann wird es Zeit, den Raketentreibsatz zu starten und im Luftnahkampf die Sache zu Ende zu bringen. Am Ende eines jedes Levels kann in Ziggy's Waffenshop nützliches Zubehör für das Power-Boot erstanden werden – Klimaanlage oder Servolenkung sucht man hier aber vergeblich: Im Angebot sind Fernlenkraketen, Bomben aller Art, Flammenwerfer, Schutzschilde, Nachbrenner und Maschinengewehre. Leider kann man sich keinen neuen Daumen bestellen, denn dieser wird bei der 'Dauerbehandlung' des Feuerknopfes stark in Mitleidenschaft gezogen …

Sport ist Mord

Für alle Faulpelze, die sich Sport lieber auf der Mattscheibe oder am Computer ansehen, bietet sich mit Hockey eine weitere



günstige Gelegenheit. Einfach die Lynx einschalten, ein wenig Fingermassage und schon geht's auf das Eis: Die nordamerikanische Eishockey-Liga ruft. Wahlweise gegen den Computer oder einen zweiten Mitspieler warten die bekannten Mannschaften darauf, von Ihnen übers Eis gejagt zu werden. Neben dem Eishockey wurde noch eine zweite Disziplin eingebaut, nämlich das Boxen. Auch hier sind Zweikämpfe an der Tagesordnung, die jedoch mit den Fäusten ausgetragen werden. Der Verlierer wandert anschließend für drei Minuten auf die Strafbank. Gespielt wird über vier Spielviertel mit zwei wählbaren Spielzeiten. Auch die Spielstärke jeder Mannschaft kann für jede Position einzeln geändert und mit Hilfe einer Paßwort-Option jederzeit wieder abgerufen werden. rr/cs

Audiobox

Um dem Chaos in der heimischen Musiksammlung Einhalt zu gebieten, bietet die Firma Lunasoft das Produkt Audiobox an, das – wie auch die ebenfalls in diesem Heft vorgestellte Gigbox – als Datenbank für das Datenbanksystem Phoenix realisiert wurde.

von Eric Böhnisch

Durch die Organisation als Datenbank gestaltet sich die Installation äußerst einfach: Sie beschränkt sich auf das simple Kopieren aller Dateien in den Zielordner. Wird nun die Datenbank im Phoenix-Manager geöffnet und als Benutzername 'User' angegeben, so ist die Audiobox bereits betriebsbereit. Über den Schutz durch einen Benutzernamen werden Änderungen an der Struktur durch den Benutzer unmöglich gemacht, da sich diese der Hersteller vorbehält. Individuelle Anpassungen werden immerhin von Lunasoft angeboten.

Nach dem Laden der Datenbank präsentiert sich dem Anwender eine schön gestaltete und automatisch geöffnete Maske, die durch Aktionsknöpfe ein Menü zu allen anderen Datentabellen darstellt. Somit wird der Bedienungskomfort nochmals drastisch erhöht und dem Anfänger der Einstieg erleichtert. Übrigens verdienen auch alle anderen Masken dieses Lob, da die grafische Gestaltung durchgängig sehr ansprechend gehalten wurde.

Die eigentliche Speicherung der Daten erfolgt in insgesamt elf Tabellen, die zum Großteil dazu dienen, Informationen von Sammeltabellen per Popup-Boxen in die Haupttabellen zu übernehmen.

Tabellen über Tabellen ...

Diese – ich nenne sie am besten 'Sammeltabellen' – enthalten die Namen aller Interpreten, Komponisten, Copyright-Inhaber und Produzenten, alle denkbaren Bandsorten und -längen, Tonträgertypen, Aufnahmetechniken und -quellen. Die in diesen Tabellen enthaltenen Daten können später per Auswahlboxen sehr komfortabel und ohne Tippfehler in die zwei 'großen' Tabellen übernommen werden.

Abb. 1: Audiobox wird über ein als Maske realisiertes Menü gesteuert.

Die wirklich interessanten Daten werden aber in zwei sehr umfangreichen Tabellen mit den Namen 'Tonträger' und 'Musikstücke' gespeichert, die – wie ihre Namen bereits aussagen – die Daten über jeden einzelnen Tonträger und über jedes einzelne Musikstück speichern. Betrachtet man sich die umfangreiche Definition dieser Tabellen, so dürften auch für den sorgfältigsten 'Audiothekar' alle Wünsche erfüllt worden sein. 'Tonträger' enthält beispielsweise neben Tonträgernummer, Titel, Interpret und Tonträgertyp auch noch Angaben über die Anzahl der Tonträger, zum Beispiel bei Doppel-CDs, Aufnahmetechnik, Produzenten und vieles mehr. Die Tabelle 'Musikstücke' ist ähnlich umfangreich, sie enthält wirklich alle Angaben von Tonträgernummer bis hin zum Komponisten.

Kleinigkeiten

Zum überwiegend guten Gesamteindruck tragen auch viele Kleinigkeiten bei; So wird beispielsweise eine komplette Hilfsdatenbank für den Manager mitgeliefert, die zu jedem Zeitpunkt ausführlich Hilfestellung zur Audiobox gibt. Die Bedienung entspricht der Handhabung der Original-Phoenix-Hilfen. Weiterhin wird ein kleiner Iconeditor namens EDIX mitgeliefert, mit dem sich auf einfache Weise Icons für Phoenix erstellen lassen. Leider arbeitet EDIX unter einer 'selbstgestrickten' Benutzeroberfläche ähnlich ZeST, so daß zu erwarten ist, daß er die Einführung von MultiTOS nicht überlebt.

Das Vorhandensein von Phoenix vorausgesetzt, ist die Audiobox ist eine nette Möglichkeit, seine private Musiksammlung zu ordnen. Der Preis von DM 129,- erscheint uns für den privaten Einsatz jedoch zu hoch. eb/cs

Audiobox

Datenblatt

- Vertrieb: Lunasoft, Wilhelm Lanzendörfer, Beethovenstraße 8, 7523 Graben-Neudorf
- Preis: DM 129,-

Bewertung

\+ schöne grafische Gestaltung
\+ gut durchdachte Datenbankstruktur
– Struktur nicht selbst änderbar
– Preis zu hoch

Gigbox

Bereits im Mai stellten wir Ihnen die PD-Phoenix-Anwendung Band-Manager vor, die die Verwaltung einer Band erheblich vereinfacht. Die konsequente Weiterentwicklung stellt jetzt die Gigbox dar, die kommerziell vertrieben wird.

von Eric Böhnisch

Wie schon der Band-Manager ist die Gigbox eine Datenbankanwendung für das Datenbanksystem Phoenix. Nach dem Öffnen der Datenbank im Phoenix-Manager wird – wie auch bei der Audiobox – eine Maske mit Aktionsknöpfen geöffnet, die ein ansprechend gestaltetes Menü darstellt. Als Benutzername muß hier 'User' angegeben werden, wobei auch hier vom Anwender keine Änderungen an der Datenbankstruktur vorgenommen werden Können.

AngeBANDelt...

Die Gigbox enthält insgesamt elf Datentabellen: Die wichtigste ist sicherlich die Tabelle 'Band', die alle wichtigen Daten über die zu verwaltenden Bands enthält. Für eine komplette Auftrittsverwaltung werden selbstverständlich auch Daten über die 'Veranstalter' benötigt, die in der gleichnamigen Tabelle zu finden sind. In weiteren drei Tabellen wird das komplette Repertoire der Bands, aufgeteilt in Songs, Interpreten und Tonarten, untergebracht.

Mit all diesen Daten wird über eine Riesentabelle 'Auftritte' eine komplette Auftrittsplanung abgewickelt, an deren Ende ein automatisch erstellter Gastspielvertrag steht, der alle wichtigen Daten und alle formellen Aspekte abdeckt. Hier finden sich neben den Adressen von Bandmanager und Veranstalter auch Informationen über die Gage, die Übernachtung, Bühnenverhältnisse, den Verantwortlichen für die Plakate, Werbung und Lichtanlage stellt.

Wie bei übrigens allen anderen Tabellen auch können Daten, die bereits in anderen Tabellen gespeichert sind, über Popup-Boxen auf einfache Weise übernommen werden, so daß einmal richtig eingetragene Daten nie wieder falsch oder anders in anderen Tabellen auftauchen.

Doch die Gigbox kann noch mehr: Gerade bei der Verwendung von Synthesizern ergeben sich während des Auftritts einige Probleme. Wo befindet sich eigentlich der Song XYZ? Oder: Welches Programm brauche ich für XYZ? Um nun jederzeit einen Überblick darüber zu haben, welches Lied mit welchem Programm auf welchem Synthesizer und welcher Diskette vorhanden ist, besitzt die Gigbox noch weitere fünf Tabellen, die alle wichtigen Daten über Songs speichern, die MIDI-Unterstützung benötigen.

So werden in vier dieser Tabellen Namen, Hersteller und Extensions der verwendeten MIDI-Programme, Festplattenpfade bzw. Diskettennamen und -nummern sowie alle Kategorien, zu denen ein Lied gehören kann, gespeichert. Die Vereinigung stellt dann die Tabelle 'MIDI-Archiv' dar, in der zu jedem Lied alle notwendigen Angaben zusammengefaßt sind.

Sonstiges

Um die Arbeit mit der Gigbox so einfach wie möglich zu halten, liegt auch hier eine komplette Hilfsdatenbank bei, die wie die Original-Phoenix-Hilfe verwendet werden kann. Die Anleitung zur Gigbox besteht nur aus einer einzigen DIN-A4-Seite, ist aber dank der Benutzerfreundlichkeit von Phoenix, der Gigbox und der mitgelieferten Hilfsdatenbank durchaus ausreichend. Auch bei der Gigbox liegt der schon erwähnte Icon-Editor bei.

Im Gegensatz zur Audiobox, die vorwiegend im privaten Bereich eingesetzt werden wird und dafür zu teuer ist, stellt die Gigbox eine ernsthafte Arbeitserleichterung für alle Musikbands dar, die mit dem Atari arbeiten.

eb/cs

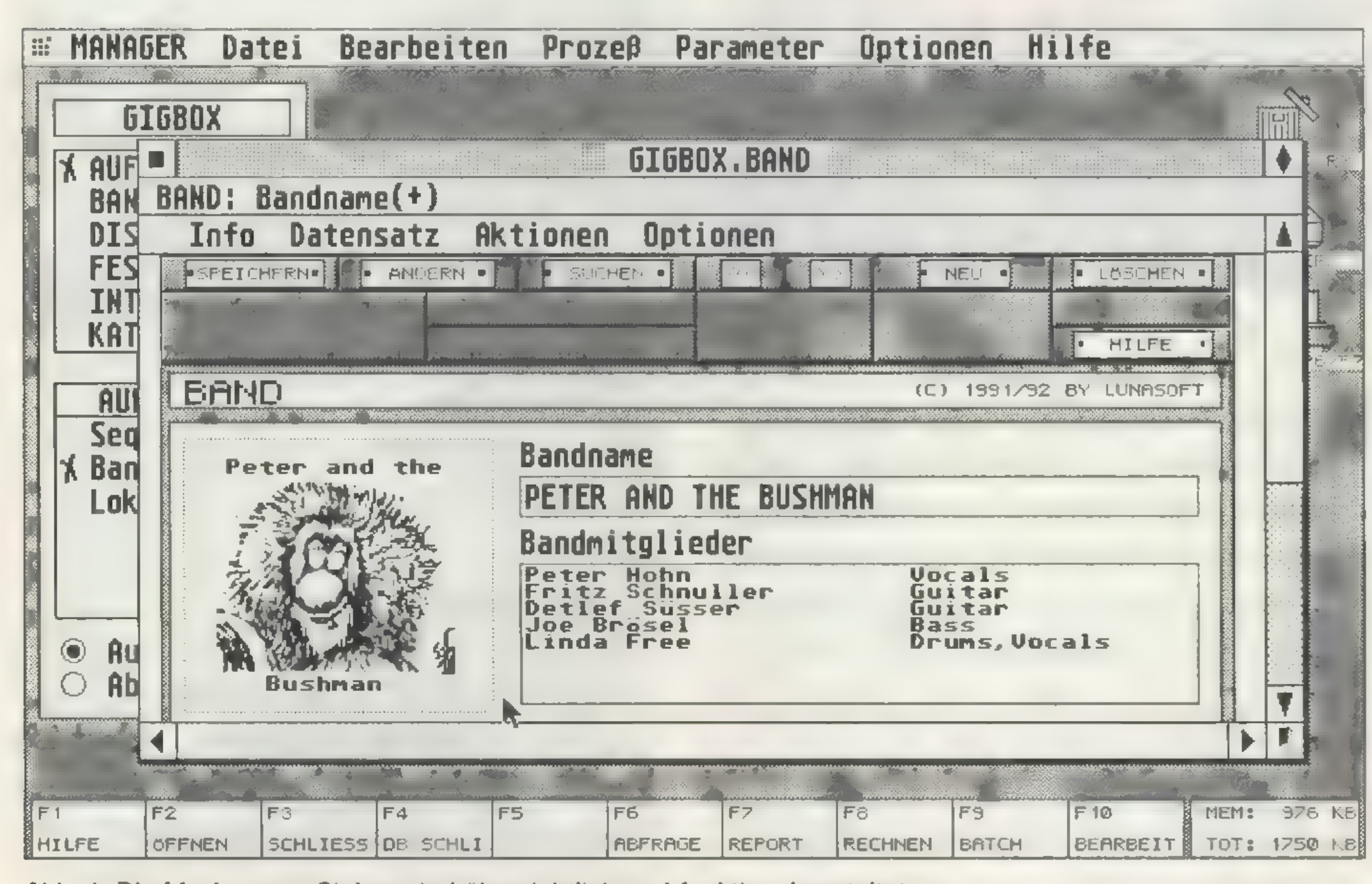


Abb. 1: Die Masken von Gigbox sind übersichtlich und funktional gestaltet.

Gigbox

Datenblatt

- Vertrieb: Luna-Soft, Wilhelm Lanzendörfer, Beethovenstraße 8, 7523 Graben-Neudorf
- Preis: DM 129,-

Bewertung

+ schöne grafische Gestaltung
+ gut durchdachte Datenbankstruktur
– keine Knöpfe für Verzweigungen

Der Patrizier

Auf geht's ins Mittelalter, in die Zeit Klaus Störtebeckers und der Hanse, in die Zeit der 'Patrizier'. Lassen Sie sich in einer Hansestadt nieder, wählen Sie Ihre Familie aus, und los geht's mit dem Geldscheffeln, schließlich wollen Sie baldmöglichst Bürgermeister werden.

Aber dann passiert's gleich im ersten Spiel: Bestechung im Badehaus. Wie der Hansekurier berichtet, scheiterte die Wahl von Gerd P. aus Wanne zum Bürgermeister von Lübeck. Er hatte im Badehaus versucht, Franz O., Ratsmitglied, zu bestechen. Wie konnte es dazu kommen?

Gerd fing als kleiner, redlicher Kaufmann an. Ein wenig Handel mit Luxusgütern, denen er einen Großteil seines späteren Vermögens verdankt, aber auch mit Getreide und Salz, was ihm von der Bevölkerung hoch angerechnet wurde, machten ihn zum angesehenen Mann. Er besaß bald einige Koggen, der Handel mit 17 anderen Städten florierte. Als ausgekochter Geschäftsmann achtete er auf rechtzeitigen Angebotswechsel, wenn ein Markt gesättigt war und Absatzrückgang drohte. Dazu hielt er sich stets über die aktuelle wirtschaftliche Lage auf dem Laufenden, in seinem eigenen Kontor, bei der Gilde und durch die Stadttrolle. Seine Geschäftsbücher waren in Ordnung. Als angesehener Bürger, der ein höheres Amt anstrebt, vergaß er aber auch nicht seine sozialen Pflichten, gab Feste fürs Volk, aber auch für die gehobeneren Schichten. Sogar um die Verteidigung der Stadt machte er sich verdient, wenn er mal eines seiner Schiffe beim Kampf gegen Angreifer zur Verfügung stellte.



Sein Niedergang begann, als er es sich zur Gewohnheit machte, täglich in Weihwasser zu baden. Sein Geld wurde weniger, und einige seiner Feste wurden zu derartigen Flops, daß er nur noch auf Sparflamme kochen konnte. Das schadete seinem Ruf enorm, wie er bei seinen Erkundungsgängen auf dem Marktplatz erfuhr, wo man dem Volk aufs Maul schauen konnte. Gerd sah keine andere Möglichkeit mehr, war wohl auch etwas ungeduldig, die Konkurrenz schläft schließlich nicht. So griff er zum Äußersten, verlieh Geld zu Wucherzinsen, machte schließlich mit den Piraten Geschäfte, kam so günstig an einige Koggen, mit anderen Worten: Er war in die Niederungen abgesunken, kriminell, unehrenhaft, fertig.

Sein vorher untadeliges Geschäftsgebaren, aber auch die Weihwasser-Eskapaden und delikate Badehausbesuche gerieten auf dem Marktplatz ins Gerede. Dazu hatte er sich noch von einem obskuren Heiratsvermittler über's Ohr hauen lassen. Die Bestechung war nur das Sahnehäubchen, das das Faß zum Überlaufen brachte.

So ist das Ziel eines jeden ehrbaren und fleißigen Kaufmanns, Bürgermeister zu werden, vorerst in weite Ferne gerückt. Was nutzen ihm nun die neuen, seit 1566 überall gültigen Reichstaler, seine nach Originalplänen der Hanse erbauten Koggen, seine Zukunftspläne, die er an der Küste ersonnen hatte. Aber er wird weitermachen, das Leben in Lübeck bietet einfach zu viel, um jetzt in Resignation zu verfallen. Außerdem hat er durch seinen Handel noch Verbindungen in praktisch die ganze Welt. Und wenn er dann eines Tages Bürgermeister geworden ist, kann er vielleicht noch zum Ältermann der Hanse aufsteigen, hätte alles erreicht.

Ascons Patrizier ist eine Wirtschaftssimulation mit vielen historischen Elementen, einem Hauch Humor, fantastischen Grafiken und passenden Soundeffekten. Wer Wirtschaftssimulationen mag, der wird mit 'Der Patrizier' eine Menge Freude haben. cbo/cs

Der Patrizier

Datenblatt

- Hersteller: Ascon
- Vertrieb: Leisuresoft

Bewertung

Grafik	9
Sound	8
Idee	9
Spielniveau	9

Formula 1 Grand Prix

Wer schnittige Rennspiele mag, dem ist der Name Geoff Crammond sicherlich ein Begriff. Schon auf dem C64 sorgte der Engländer mit 'Revs' für puren Spaß hinterm Lenkrad. Nach längerer Schaffenspause legt Geoff bereits sein drittes Game rund um schnelle Autos vor.

Wie der Titel verrät, bringt 'Formula One Grand Prix' die schnellen Boliden von Williams, Ferrari und Ford auf den Bildschirm. Im Hauptmenü hat der Spieler die Wahl, zuerst auf einem der sechzehn Kurse Proberunden zu drehen, einen einzelnen Grand Prix zu fahren oder gleich in den Rennzirkus einzusteigen. Alle Strecken entsprechen bis hin zu den Gebäuden am Fahrbahnrand den Originalen von Monaco oder Silverstone.



Damit bei aller Liebe zur Realität der Spielspaß nicht zu kurz kommt, gibt's fünf Schwierigkeitsstufen: Im Einsteiger-Modus übernimmt der Rechner alle Schalt- und Wartungsarbeiten, nur lenken muß man noch selbst. Zusätzlich zur Levelwahl darf man in einem Extra-Menü den Boliden unzerstörbar machen, automatische Schaltung und Bremsen einbauen und dafür sorgen, daß man nach einem Dreher automatisch in der richtigen Richtung weiterflitzt. Ist auch noch der passende Rennschlitten aus einem guten Dutzend Karossen gewählt, sammelt man in den Qualifikationsrunden Erfahrungen im Cockpit.

Während die dreidimensionale Piste vorbeizieht, zeigt das Amaturenbrett Drehzahl, Gang und den Zustand des Chassis an. Natürlich fehlt auch eine Treibstoffanzeige nicht. Geht der Sprit zu Neige, bietet sich ein Boxenstop in der Nähe der Ziellinie an. Hier tankt die Crew das Gefährt auf, selbst an ausgefeilte Tuning-Möglichkeiten wurde gedacht. Bremswirkung, Spoilerverhalten und Gangschaltung lassen sich fast stufenlos an die Erfordernisse des jeweiligen Parcours anpassen. Schnell noch den griffigsten von sechs Reifentypen aufziehen, und die Jagd nach den vorderen Plätzen beginnt.

Im Rennen selbst erhält der Bildschirm-Raser Gesellschaft von 25 Computer- Piloten, die den Fahrstil ihrer Vorbilder von Alan Prost bis Nigel Mansell bis ins kleinste Detail nachahmen. Nur wer unter den ersten sechs durch die Ziellinie rauscht, bekommt Punkte fürs WM-Konto. Besonders gute Fahrer erhalten zur Belohnung am Ende der Saison einen Meister-Pokal. Darüber hinaus wird auch der genialste Fahrzeugkonstrukteur mit einer Trophäe bedacht. Da dies einige Zeit dauert, sorgt Formula One Grand Prix mit zahlreichen Perspektiven für abwechslungsreiche Positionskämpfe. Neben dem Blick aus der Fahrerkanzel liegen auf dem Keyboard Seiten-, Rück- und Kamera-Ansichten abrufbereit.

Spektakuläre Überholmanöver oder Karambolagen flimmern auf Wunsch als Replay oder in Zeitlupe über den Monitor. Allein mit dieser vielfältigen Auswahl überaus nützlicher Optionen verweist Formula One die Rennspiel-Konkurrenz auf die hinteren Plätze. Aber nicht nur das Drumherum ist erstklassig gelungen und kinderleicht zu bedienen, auch Grafik und Sound gefallen. Wem die flüssige Polygon-Grafik noch nicht flott genug erscheint, schaltet einfach einen der drei Detaillevel zurück.

Erfreulicherweise verrichtet das Programm seine Dienste auch auf dem TT ohne Murren. Dann fliegen dem Spieler die detaillierten Strecken mit 40 Bildern pro Sekunde nur so um die Uhren. Gleich gutes wie für die visuelle Aufbereitung gilt auch für die Sound-Kulisse: Digitalisierte Motorengeräusche geben Auskunft, in welchem Zustand sich der Motor gerade befindet.

Man riecht förmlich das Motorenöl, so wirklichkeitsnah geht es zu. Da auch die exakte Joysticksteuerung keine Probleme bereitet und alle Digi-Driver wie der Teufel fahren, steht einer schweißtreibenden Rennsaison nichts mehr im Wege. Auf einen Zwei-Spieler-Modus wurde leider verzichtet. Dennoch: Formula One Grand Prix ist der Renner unter den Fahrsimulationen!

cbo/cs

Formula 1 Grand Prix

Datenblatt

- Hersteller: Micro Prose
- Vertrieb: Leisuresoft

Bewertung

Kategorie	Punkte
Grafik	9
Sound	8
Idee	8
Spielniveau	8

Karma 1.54

Nachdem lange Zeit Convert von APi-Soft State of the Art im Bereich der Bildkonverter war, kommt mit Karma jetzt ein neuer Kandidat ins Rennen. Wo die Vor- und Nachteile dieses Programms liegen, zeigt unser Testbericht.

von Christian Strasheim

Karma ist auf den ersten Blick ein reinrassiges GEM-Programm mit Menüleiste, Tastatursteuerung und Fenstern. Das Programm läuft in allen Auflösungen (ab 580 x 180 Pixel); Farbauflösungen werden zwar unterstützt, farbige Grafiken aber dennoch nur monochrom dargestellt. Auf den zweiten Blick stellt man jedoch einige Eigenheiten fest, die nicht optimal gelöst sind: Zum einen lassen sich Fenster nicht über die Bildschirmgrenzen hinaus verschieben, was unter MultiTOS mehr als lästig ist. Auch die Slider werden nicht korrekt gesetzt – dies ist jedoch nur eine Kleinigkeit. Schließlich blendet Karma auch noch eine Bildschirmuhr ein, die leider nicht abgeschaltet werden kann.

Das Programm ermöglicht das Konvertieren einer einzelnen Datei oder aber eines ganzen Ordners bzw. einer ganzen Partition. Das Ausgangsformat wird von Karma auf Wunsch automatisch erkannt, kann aber auch in den Optionen manuell gewählt werden.

Sofern nur ein einzelnes Bild konvertiert werden soll, wird dieses in ein Fenster geladen und dann mit einem weiteren Tastendruck gespeichert. Wird ein ganzer Ordner oder ein ganzes Laufwerk umgewandelt, so stellt Karma die Bilder nur auf Wunsch dar. Da Karma neben der Auswahl der Quellen in einer File-Selector-Box auch die Kommandozeile (unter anderem auch nach dem ARGV-Verfahren) auswertet, könnte die Konvertierung theoretisch im Batch-Betrieb erledigt werden – wenn das Programm die Kommandozeile *korrekt* auswerten würde: Trotz mehrerer Versuche mit dem Original-Desktop sowie mit EASE und Gemini gelang es uns nicht, durch einfaches 'Draufziehen' mehr als eine Datei zu konvertieren.

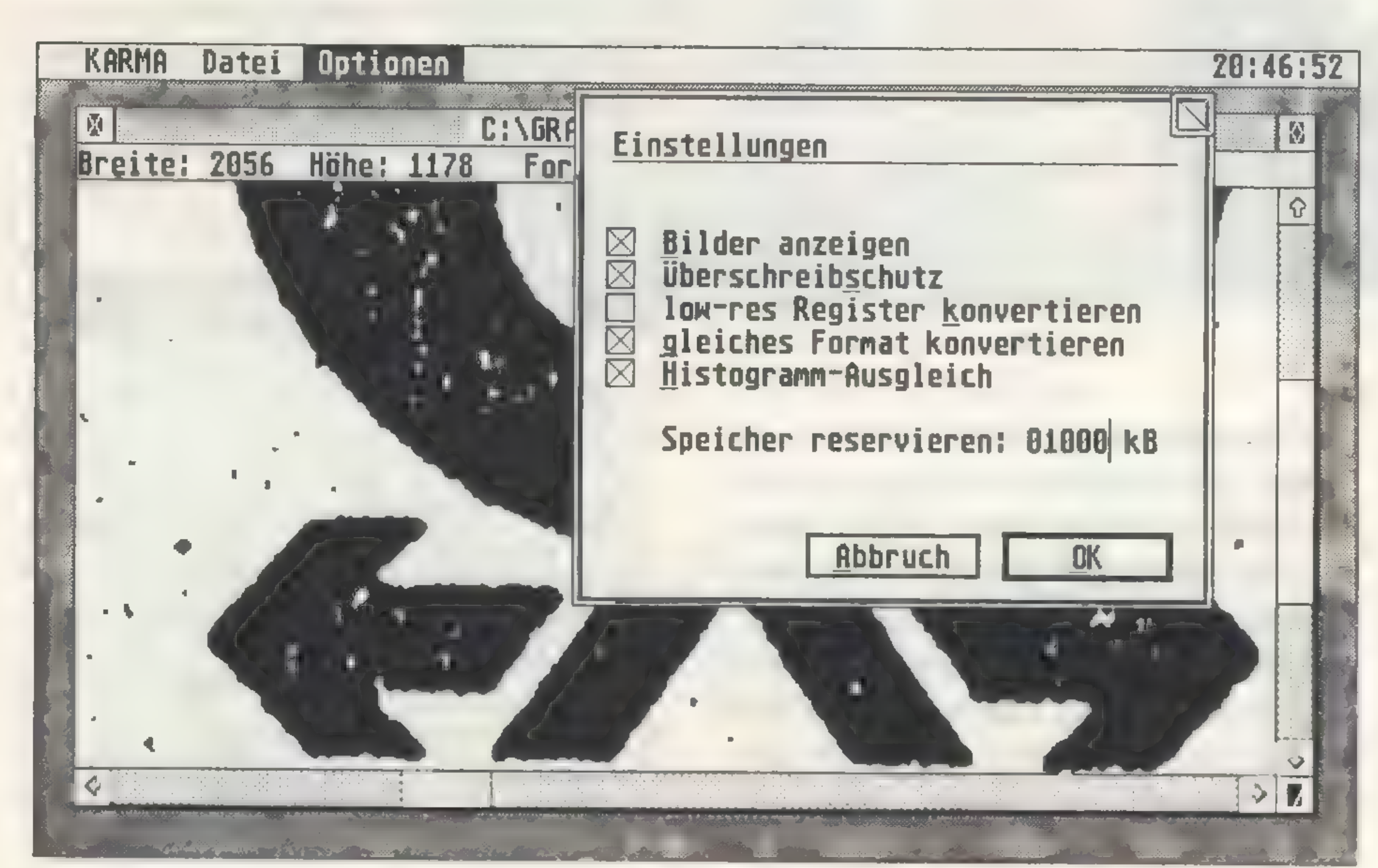


Abb. 1: Karma bietet eine GEM-Oberfläche, die aber noch kleine Schwächen aufweist.

Format-Vielfalt

Ähnlich wie Convert liest auch Karma eine ganze Reihe von Bildformaten. Neben den in der Abbildung 2 aufgeführten Formaten werden insgesamt gut 100 Bildformate gelesen, darunter das von Arabesque, MegaPaint, ESM (von tms Cranach), IFF, Mac-Paint und Tiny. Das Abspeichern kann nur in relativ wenigen Formaten erfolgen, wobei jedoch die wichtigsten Formate der drei Rechnerwelten Mac, PC und ST unterstützt werden. Während die Schwarz-Weiß-Standardformate auf Anhieb korrekt behandelt wurden, konnten wir True-Color-Bilder im TIFF- und ESM-Format nicht lesen. Da hier die Vielfalt der Format-Variationen fast unüberschaubar ist, sollte der Autor unbedingt weitere Testdateien mit seinem Programm erproben.

Eine Besonderheit von Karma ist die Möglichkeit zur Konvertierung von Vektorgrafiken (im GEM-Metafile-Format) in ein beliebiges Pixelformat. Dafür kann man festlegen, ob das Bild auf die durch den Speicher vorgegebene maximale Größe, auf Bildschirmgröße oder auf eine manuell wählbare Größe skaliert wird. In den ersten beiden Fällen behält Karma auf Wunsch die Original-Proportionen des Bildes bei, während im letzten Fall das Bild in jedem Fall auf die eingegebenen Maße gebracht wird.

Konfigurierbar

Um die Arbeitsweise von Karma zu konfigurieren, gibt es eine Handvoll leicht verständlicher Optionen: Bei der Konvertierung von Farbbildern kann man auswählen, ob die Helligkeit der Werte in der Farbtabelle zur Bestimmung der Graustufen herangezogen werden soll oder nicht. Außerdem kann man festlegen, ob Karma bei der Konvertierung mehrerer Dateien

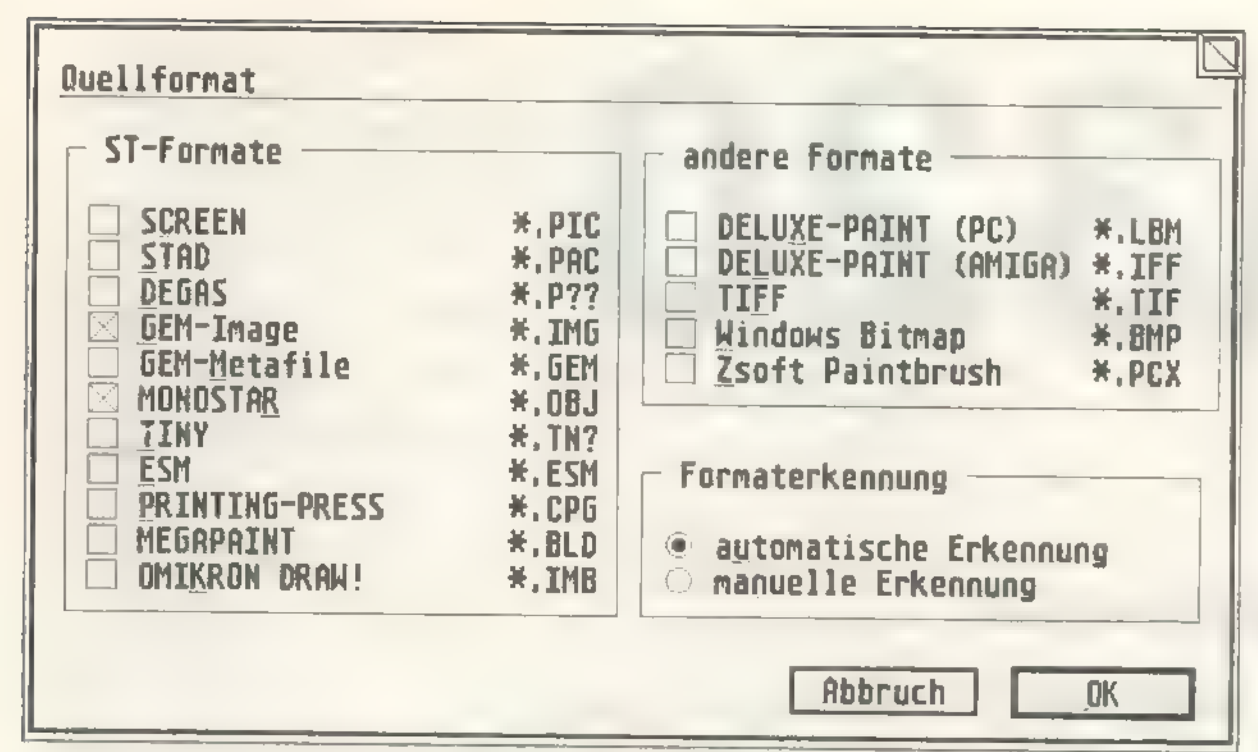


Abb. 2:

Diese und rund 80 weitere Formate erkennt Karma.

solche Dateien ignorieren soll, die schon im Zielformat vorliegen. Ein optional aktivierbarer Histogramm-Ausgleich erhöht bei der Konvertierung von Farb- oder Graustufen-Bildern den Kontrast.

Wichtig ist schließlich noch die Möglichkeit, einen Ausschnitt aus einem zu konvertierenden Bild zu wählen. Dazu stellt Karma einen Rahmen dar, der mit Hilfe der Maus durch Verschieben einer der vier Ecken skaliert werden kann. Hilfreich wäre hier eine Möglichkeit, den Rahmen zu verschieben – vielleicht eine Anregung für die nächste Programmversion.

Fazit

Karma ist ein vielversprechendes Programm, das in einigen Punkten noch verbessert werden muß. Abgesehen von den oben angesprochenen technischen Unschönheiten, sollte unbedingt die Erkennung von Farbformaten noch verbessert werden. Dennoch ist Karma schon jetzt eine sinnvolle Anschaffung, wenn es um die (Massen-)Konvertierung schwarz-weißer Grafiken geht. Das mitgelieferte, 16-seitige Handbuch reicht völlig aus, um die Bedienung von Karma zu erläutern; im Gegensatz zu der uns vorliegenden Vorabkopie ist das serienmäßig ausgelieferte Handbuch professionell gedruckt. cs

Karma 1.54

Datenblatt

- Vertrieb: konTRAST, Neumann & Seidel GbR, Hafenstraße 16, 2305 Heikendorf, Tel. (0431) 241247, Fax (0431) 243770
- Preis: DM 59,-

Bewertung

+ hohe Formatvielfalt
+ günstiger Preis
– kleine technische Unschönheiten
– Erkennung von Farbbildern nicht zuverlässig

Airbus A320

Also, es hat mich ja gereizt. Endlich ein Spiel beziehungsweise eine Simulation, in der es einmal nicht um Ballern oder Joystick-Akrobatik geht. Doch hält das Programm, was die Werbung verspricht?

Nun gibt es ja bereits einige solcher Simulatoren. Man erinnere sich nur an den Flight Simulator 2, von dem es bestimmt mehr Raubkopien gibt als Originale. Oder – wenn's ein bißchen mehr Action sein darf – an den F-19 Stealth Fighter. Mit dem Airbus A320 gibt es nun ein Programm, mit dem der ambitionierte Hobby-Pilot nach einem harten Arbeitstag mal eben von Frankfurt nach Nizza fliegen kann, der Sonne entgegen ...

Also ab zum Flugleiter und den Flugplan erstellen. Man hat zunächst die Wahl, ob es um einen Flug bei klarer Sicht (VFR) oder einen Instrumenten-Flug (IFR) geht, bei dem dann Wolken die Sicht nehmen. Dann werden Start- und Ziel-Flughafen eingegeben. Frankfurt hat die Kennung 'EDDF', und Nizza kennt man in Fliegerkreisen unter 'LFMN'. Wenn man dann auch noch die Startzeit, Anzahl der Passagiere und Frachtgewicht eingegeben hat, kommt man an die erste knifflige Aufgabe: Wieviel Sprit tanken wir denn? Tank randvoll und dann ab? Ganz so einfach ist das nicht: Ein Flugzeug kann zwar 'mit vollem Bauch' starten, zum Landen aber darf nur eine bestimmte Menge Rest-Kraftstoff vorhanden sein, damit die Lande-Geschwindigkeit nicht zu groß wird. Also möglichst gut schätzen oder anhand der Tabellen im Handbuch errechnen. Wenn's ein bißchen zuviel war, ist das nicht ganz so schlimm, man kann ja vor dem Landen noch eine Ehrenrunde drehen.

So, dann geht's ab ins Cockpit. Startklappen ausfahren, Triebwerke an und warmlaufen lassen. Zwischenzeitlich werden die beiden Instrumente NAV1 und NAV2 eingestellt. Frankfurt sendet auf 114.2 MHz. Der Kurs wird mit 183 Grad vorgewählt. Das ist die Luftstraße UA9 Richtung Karlsruhe, denn schließlich kann man ja nicht einfach irgendwo langfliegen: Man muß aufpassen, ob man durch militärisches Sperrgebiet fliegt oder sonst jemandem in die Quere kommt.

Sobald die Triebwerke ihre 17% Leerlauf-Leistung erreicht haben, erhöht man den Schub auf etwa 50% und rollt langsam auf die Startbahn. Danach gilt es, das 'Electronic Flight Control System' einzuschalten und den Auto-Piloten zu aktivieren. So braucht man sich später keine Sorgen zu machen, daß man vielleicht zu stark steigt oder ungewollte Kursabweichungen entstehen. Dann gibt man Vollgas, hält die Maschine in der Mitte der Startbahn und zieht bei Erreichen der angezeigten Abhebe-Geschwindigkeit hoch.

So, dann geht's ab in Richtung Nizza. Auf dem Weg dahin sind diverse Funkfeuer zu passieren. Manche Sender schicken gleich eine Entfernungs-Kennung (DME) mit, so daß man auf den beiliegenden Karten seinen Weg gut verfolgen kann. Irgendwann hat man dann das Gefühl, jetzt müßte doch so langsam die Landung vorbereitet werden. Also, Schub wegnehmen, Sinkflug einleiten und Kurs auf den Flugplatz nehmen. Zwischenzeitlich hat man sich die Karte und die Anflug-Anweisungen für den Ziel-Flughafen angesehen. Die meisten großen Flughäfen haben ein Instrumenten-Lande-System (ILS): Durch ein horizontal und ein vertikal abgestrahltes Signal kann man auf den idealen Gleitweg (nämlich deren Kreuzpunkt) einschwenken.

Oder man läßt fliegen: Der Airbus kann alle erforderlichen Manöver selbständig durchführen, bis zum Aufsetzen. Im Falle von Nizza schwebt man vom Wasser her auf die ins Meer verlängerte Landebahn ein. Nach dem Aufsetzen schaltet man die Triebwerke auf Gegenschub und bremst die Maschine ab. Sobald die Maschine stillsteht, erhält man eine Bewertung der Landung.



Nachdem man ein paar Trainingsflüge hinter sich hat, geht man zu den Duty-Flügen über. Damit schlägt man die Piloten-Laufbahn ein, und die Bewertung der Flüge entscheidet über Beförderung bis hin zum Chef-Pilot. Natürlich werden die elektronischen Hilfsmittel so nach und nach immer weniger. Zum Schluß fliegt man die Maschine dann komplett vom Start bis zur Landung von Hand. Dazu braucht man aber wirklich sehr viel Flugerfahrung. Zwischendurch sind auch ein paar Checks eingebaut, bei denen man zeigen muß, daß man im momentanen Rang noch fit ist.

Insgesamt hat mir Airbus A320 bisher gefallen. Zunächst macht es süchtig: Ich fliege jetzt seit etwa 7 Wochen jeden Tag. Inzwischen bin ich Commander und stehe kurz vor der letzten Beförderung. Die Maschine ist sehr realitätsnah zu fliegen, denn der Programmierer hat großen Wert auf die Flug-Physik gelegt.

Die Steuerung der Funktionen ist jedoch durch teilweise merkwürdige Tastenbelegungen realisiert. Man merkt sehr oft, daß das Programm nicht auf einem Atari das Licht der Welt erblickt hat. Im Handbuch sieht man sehr häufig, daß die Bildschirm-Abbildungen nicht mit dem Programm übereinstimmen. Das Programm läuft in der niedrigen ST-Auflösung und macht zum Glück keinerlei Probleme auf einem TT030. Auch ein Kopierschutz belästigt den Spieler nicht, das Programm läuft von der Festplatte. Ohne Handbuch ist aber noch nicht mal eine Platzrunde möglich.

Über eines sollte man sich jedoch im Klaren sein: Bei aller Realitätsnähe geht die Grafik nicht so weit ins Detail, wie man sich das wünschen würde. Niemand sollte glauben, er könne den Kölner Dom mit dem Fahrwerk berühren oder bei Leipzig auf dem Schkeuditzer Kreuz landen, statt auf dem Rollfeld. Da ist nix: Ein bißchen grün, ein bißchen blau, das war's. Sicher, wenn ich nach England fliege, müssen mir nicht die Leute von den Bohrinseln zuwinken, aber wenn ich Land statt Wasser unter mir sehe, fange ich an, mich zu wundern. Schlimmer ist, daß diverse Funkfeuer nicht vorhanden sind. Wenn man – wie das früher üblich war – von Frankfurt über Prag nach Leipzig will, ist man verlassen.

Die Flug-Bewertung ist leider auch sehr 'blind', denn lediglich der Moment des Aufsetzens wird benotet. Ob man vorher drei Stunden im Kreis geflogen ist oder den Passagieren noch übel von den versuchten (aber nicht möglichen) Loopings ist, interessiert das Programm nicht. Dazu kommt die Tatsache, daß man ewig fliegen muß, bis man zur nächsten Beförderung kommt. Da kommt dann nach 40 bis 50 Flügen so langsam Langeweile auf. Wenn wenigstens einmal ein Triebwerk ausfallen oder das Bugrad nicht ausfahren würde. Aber nichts davon passiert. Die Steuerung des Auto-Piloten ist leider auch nicht sehr exakt. Damit meine ich nicht, daß die Maschine durch den Wind abdriftet (was hoffentlich so gewollt war), sondern daß man meistens fünf oder sechs Versuche braucht, bis der gewünschte Kurs vorgewählt ist.

Das Handbuch bietet eine sehr gute Einführung, wiederholt sich dann aber teilweise, bis es zum Schluß zu oberflächlich wird. Der Anfänger vermißt eine Beschreibung eines kompletten Beispiel-Fluges, die keinerlei Kenntnisse voraussetzt. Der im Handbuch beschriebene Flug von Hamburg nach Hannover läßt zunächst viele Fragen offen.





Lange Rede, kurzer Sinn: Die A320-Simulation an sich ist vom Feinsten, die beiliegende Dokumentation überdurchschnittlich, aber das 'Drumherum' ist höchstens mittelmäßig. Aber vielleicht wird es ja auf dem Falcon bald einen A340-Simulator geben, mit animierter Grafik und Sprachausgabe …

rf/cs

Airbus A320

Datenblatt

- Hersteller: Thalion
- Vertrieb: United Software

Bewertung

Kategorie	Wert
Grafik	6
Sound	5
Idee	6
Spielniveau	8

Biete Hardware

Atari Mega/STE 16MHz mit 4 MB, 48 MB Festplatte und Monitor SM 146 für VB DM 1550,- Tel. 0212/314368 ab 19 Uhr oder tagsüber Anrufbeantworter

Clubauflösung: Hardware zu Schleuderpreisen für ST/STE/TT (Festplatten, AT-Speed, PD's, Digitalisiertablett, Zeitschriften, Bücher, GAL-Prommer SM124, Maus, A3-Plotter, Sampler, Portfolio-Paket) Liste gegen Rückporto. André Malige, Hühlbergweg 3, O-8122 Radebeul.

Mega STE/FP+Matrix 19" 3000,- DM. File 30: 400,- H-Scanner+Augur: 500,. 5.25"+3.5" Floppy je 150,- Datalight/Avanttrace je 50,- Steve/Cranach je 150,- D10/CZ/K1-Edi+Sound je 80,- Tel. 05224/3715.

Verkaufe wegen Systemwechsel: Handscanner Logitech 256, Reprostudio Pro, Arabesque Pro, Convector, Cyber Studio CAD-3D, Cybersculpt, Mortimer Plus, NVDI, Kaos-TOS (Programm + 6 Eproms), Kaosdesk, SpeedUp (16 MHz), alles mit Handbuch sowie div. Literatur und PD-Programme. Emil Schlesinger, Eicherstr. 7, 8071 Karlskron, Tel. 04853/7480 (Anrufbeantworter).

520 ST, 2.5 MB, externes doppels. Laufwerk, SM 124, Joystick DM 800,- Datadisk, Adimens 3.1+ on. registriert zu verkaufen. Tel. 07026/81283 nach 18h.

Mega ST1 mit 2.5 MB, SM 124, Megafile 30, Overscan, NVDI, Handyscanner (400 DPI), Repro-Studio V2.0, Calamus 1.09N, alles Original (nur komplett) DM 2000,- Tel. 0231/751015

Atari 1040STE mit eingebautem PC-Speed 1.4, SM 124, Megafile 30, komplett DM 999,- Tel. 06343/5523 (abends), Bad Bergzabern.

DTP-Anlage: Mega ST4, Megafile 30, 19" Monitor Matrix M110L incl. Grafikkarte, Maus, Cameron Handy-Scanner (200-400 DPI), 105 mm Type 10, Original-Software: Calamus Plus, Calamus 1.09N, tms Vector 31, Outline-Art, PPM 2.21, Maxidat, Multigem usw incl. aller Originalhandbücher. NP kompl. DM 9600,-, jetzt VB 3500,-. Tel 06564/4409

Mac-Emulator Spectre 128 DM 450,-, Tel. 0511/841861

SC-1224 defekt VB 80,-, **Supercharger** 1.5 1MB 250,-, Notator SC 3.1, Unitor, Human Touch VB. **Software**: Scigraph 2.1 150,-, Datamat 20,-, Syntex 1.2 Update 60,-, Signum!3 Color VB 350,- etc. Tel. 02204/51595 Michael.

Verkaufe **Megafile 30**, 1 Jahr alt, für 400,- DM und einen Atari Farbmonitor **SC 1435** für 400,- DMund den MS-DOS Emulator **SuperCharger** 1 MB, DOS 4.01 sowie Netzteil und alle Kabel für 400,- DM. Tel. 09905/8106 oder 8460

Grafikkarte für Matrix-Monitor M110 zum Einbau in Mega ST, voll steckbar, DM 300,- Tel. 02302/699175.

DIN A3 Drucker Epson LQ-1170, neuwertig, 24 Nadeln für 950 DM. Neupreis 1700 DM. **Modem Discovery 2400CM**, 300-4800 bps, neuwertig für 290,- DM. Fritz Finkbeiner, Tel 030/4633248, Usedomer Str. 29, 1000 Berlin 65.

Ext. Laufwerk 3.5", anschlußfertig für Atari, fast neu, DM 150,- Tel. 02434/6658 (Manfred)

Atari **Mega ST 2.5**, SM 124, incl. 70 Disks. 750,- DM. Das große ST Basic Buch, Atari ST C-Know-How, Profibuch/Sybex Preis VHS. Tel. 09395/396.

Mega ST4, SM 124, Pixelwonder, interne SCSI-Quantum-HD 52 MB, 1.44 MB Diskettenlaufwerk, komplett DM 1500,-. Star LC24-10 DM 300,-. Original Tempus Word 2.0 DM 350,-. ACS DM 100,- Tel. 08341/2635

Verkaufe **SM-124** 100,- DM. **SF-354** 50,- DM. **HF-Modulator** 50,- DM. GFA-Basic, Elite, Falcon Virus Power Pack (über 10 Spiele) je 20,- DM. Bücher und Zeitschriften zum ST. Tel. 09842/2311.

Verkaufe **Yamaha TG-33 Synthesizer** + Atari Editor + Sounds + Sequencer-Software Midas für DM 700,. Tel. 04152/72718

DTP-Anlage: 1040 STF, 4 MB, SLM 605, Festplatte 105 MB, SuperCharger 286/12, Spectre 128, Scanner, Didot Prof. Color, Repro Studio, Calamus 1.09, div. Software, wg. Systemwechsel DM 5500,- VH Tel 04248/406.

PC-Emulator **SuperCharger** nur 290,- DM. Videotextdecoder nur DM 100,-; SM-124 Monitor für nur 100,- DM. Tel. 07943/693.

Atari **SLM 804 Laserdrucker** für ST/TT, 8 Seiten/Min., 300 DPI. Incl. neuem Toner, Treibersoftware, Interface und DTP-Programm. Tel. 05069/1667

Atari **ST Glue, MMU, DMA, Shifter** für je DM 50,-, Platine ohne oben genannte IC's 100,-, Netzteil 50,-. Tel. 030/8516849.

Beschleunigungskarte PAK68, 68020/16, 68881/25, 500 DM. Schnelleinstieg 1st Word Plus, Tempus Word, Signum 2, je 10 DM. Tel. 0209/874852 ab 17h.

Komplettsystem: Atari 1040, RTS Tastatur, Maus, Monitor, Vortex HD 60 MB, Grafiktablett CRP, NEC P6, Einzelblatteinzug, alles 100% i.O., 2400,- DM. evtl. auch einzeln. Tel. 08431/1870. PS: Mein Anrufbeantworter beißt nicht.

Mega ST2, Blitter, Overscan, NVDI2, Harlekin 2, GFA 3.0, 52 MB Quantum FSE-Festplatte, 14" Eizo Farbmultisync (mit Overscan 720x480), Tintenstrahldrucker Canon BJ-10e, DM 2900,-. Tel. 06382/6171.

Verkaufe **Laserdrucker Seikosha OP104** (4 S./min) VB 1500 DM. Tausche auch gegen Atari Laser SLM-605. Suche Spiele Barbarian I, Arkanoid I+II und Shanghai. Tel. 02754/8866 (Wickel, ab 18h).

Mega ST2 (4 MB) TOS 1.04 u. Kaos 1.4.2 im ROM, 5.25" (720KB), SM124, AT-Speed C16 incl. DR-DOS 5.0, 50 MB (SCSI). DM 1900,-. Tel. 05371/73515.

Atari 260ST, 1 MB RAM, 450,- DM. 2.5" LW 720 KB (Protar) 170,- DM. Monitor SM-124 150,- DM. Epson LX-400 300,- DM. Lutz Martschin, Hastenbeckerweg 21, 3250 Hameln.

Atari 1040ST, 4 MB, SM124, SCSI 52 MB, 2 LW SF-354, MS-DOS Emulator SuperCharger (CGA und Herkules), Reichhaltige Originalsoftware, VB 2000,-. Tel. Leipzig 7192673, 07-14 Uhr.

HP-Deskjet 500, 3 Mon. alt, max. 200 Blätter gedruckt, technisch und optisch 1a in Ordnung, mit diversen Treibern für Atari. DM 850,- Tel. 07031/26386.

Mega ST2: 700,- DM. SM-124: 150,- DM. Vortex DataJet 48MB externe Festplatte: 600,- DM. Komplett incl. div. Original-Software 1400,- DM. Tel. 06421/61192 (ab 13.10.)

Mega ST2, Hypercache, TOS Ext. Card, Megascreen Grafikkarte, zus. 850,- DM. Monitor VGA 300,- DM. Tel. 04123/7424.

Scanner Cameron s/w + Originalsoftware + Handbuch für DM 200,- abzugeben. Software: Their Finest Hour, Sim City, Populous je 50,- DM. Schriftlich an T. Schirmer, Krühbusch 49, W-5600 Wuppertal 2.

Atari ST, 2.5 MB, 2 Floppy, Drucker Epson LX-800, 20 Orig.-Spiele, VB 1100 DM. Tel. 08331/64525 ab 17:30h.

Foliotalk Datentransfer zwischen ST und Portfolio für DM 50,- zu verkaufen (NP 98,- DM). Tel. 07224/50323

Atari 1040ST, 1 MB, HF-Modulator, 5.25", 44 MB Wechselplatte (Lacom), 3 Platten, PC-Speed, Bildschirm (mono), evtl. Epson LX-800, VB 1600,- DM. Tel. 0208/661441, nach 17h.

Imagine VGA-VMEBUS-Karte, 256 Farben, Tel. 06142/54553.

Verkaufe **schnelle SCSI-Festplatte**, 84 MB, kaum gebraucht, Neupreis 1100,- DM, für 800,- DM. Supercharger 1.5 für DM 250,-. Tel. 030/3414318.

Atari 1040STF mit RTS-Tasten und Maus, ohne Monitor, sehr gepflegt, 400 DM. Tel. 05624/6344.

Atari STE, 4 MB, SM 124, SC 1224, 100 MB HD, PD-Soft, Zubehör, nur 1950,- DM (NP ca. 3000,-) Tel. 02651/76268 ab 19h.

Vortex Datajet 60 MB, 1 Jahr benutzt, mit Verpackung, VB DM 450,- Tel. 089/268064

1040STFM (defekt), SM 124, Maus, DM 550,-. Atari-Trackball (8-Bit) DM 30,-. Tel. 02151/754501.

Mega ST2, 3 MB (HD-Modul!) mit SM-124 (1 J), 1040STE: 500,-. PC 286/30, 2 MB, HDD 30 MB, VB 1200,-. 520er 1 MB, 400,-. Div. Betr.-Systeme. Alle übrigen Preise a.A.! Tel. 0511/392876 (Thomas).

Modem Best 2442V, 2400 Baud MNP5, V42, V42bis, 250,- DM. 02735/1068 nach 18h.

Mega ST2, TOS 1.04, Monitor SM-124. Preis nach Vereinbarung. Hermann Rees, Hauptstr. 56, 8945 Legau, Tel. 08330/623.

Atari 520 STM, 1 MB, 40 MB SCSI-HDD, SM 124, 2 FDD 3.5" + 5.25", ST-Computer 1/86-4/91, Bücher, sw, komplett abzugeben für DM 800,-. Tel. 0711/4201425 ab 18h.

Farbmonitor SC1224 VB 320,-. Roland MT-32 VB 530,- Yamaha-Mischpult VB 390,-. Komplett 1100,-. Alles neuwertig w. Systemwechsel zu verkaufen (NP 2600,-) Tel. 0211/715367 ab 19h.

NEC-Drucker P5/Farbe, Einzelblatteinzug, Traktor, ca. 3 Jahre alt, VB 800,-. Tel. 09401/7350.

1040STE, 1 MB, HD-Modul Digital Image Uhr eingebaut, SM 124. Preis VHS. Tel. 04431/72843 ab 19h.

DIN A4 Flachbett-Scanner: Scanner, Kopierer, Drucker 200 DPI mit Software, kpl. DM 550,-. Frank Hemgesberg, Karlsbaderstr. 8, 8902 Neusäß.

Atari 1040 STF mit 4MB RAM, SM 124, Profile 40, Faxmodem 2496sr incl. sw zus. DM 1150,-. Axel Steffens, Pf 75, 1092 Berlin. Tel. 030/9793583.

Mega ST2, FP Vortex 60+, SM124, Turbo C pro und viel Fachliteratur und Fachzeitschriften zu verkaufen (komplett oder einzeln). Preis VHB. Tel. 07252/2657.

Festplatte Megafile 30 für DM 460,- Nadeldrucker NEC P6 mit Traktor für Endlospapier DM 460,-. ODIN-Grafikkarte (incl. Netzteil) DM 250,-. Tel. 02542/5807.

Atari TT030 8 MB/48MB, Farbmonitor PTC 1426, VB 3200,-. NEC P6+ m. vollautom. Einzelblatteinzug VB 1000,-. Software (Calamus SL, SciGraph, Signum3, Adimens, NVDI, MultiGEM) Preise VB. Tel. 0821/85749.

Mega ST, TOS 2.06, 2.5 MB, 30 MB HD, 16 MHz, Fibuman, Tempus Word, Ease, TwentyFour, div. Tools und Handbücher für DM 2200,- zu verkaufen. Tel. 06151/390740 oder 06073/62218 (abends)

Mega STE, 4 MB, Coproz., 48 MB HD, Laserdrucker, SM 144, Maus, Software, 8/6 Monate alt für 3600,- DM. Speicher für alle ST 4 MB 380,-. Atari 1040, TOS 1.04 + 2.06, 2.5 MB RAM, Drukker, Maus DM 1100,-.

Mega ST1, Festplatte Megafile 30, Drucker, über 100 PD-Disketten und Color-Originalspiele (Invest+Great Courts 2) für 1200 DM VB abzugeben. Tel. 0201/582506.

1040 STFM, SM124 Monitor, Drucker Epson LX-400, Midi-Keyboard, Happy-Musik, BTX-Multiterm-Pro, Software, 100 Disketten, Bücher für 1600,- VB. Tel. 0211/707196, BTX 02117090012.

1040STF 350,- SM 124 150,-. Festplatte SH-205 mit 6 MB PD-Software für 300,-. Komplettpreis 700,-, alle Preise VB. Tel. 0611/8110236.

Ist der Lüfter zu laut? Lüfterregelung ist die Lösung; die kann jeder einbauen. Extrem kleine Platine, für jeden Rechner/Platte, mit Einbauanleitung DM 25,-. Tel. 0431/338288.

Verkaufe **Seiko CP-80** Matrixdrucker incl. Kabel für 100,- DM plus Kosten für Verpackung, Porto, Nachnahme. Tel. 0202/474884.

Verkaufe **Megafile 44** VB 850,- mit Kabe und Medium und 3 Medien (44 MB) zu je 80 DM. Mattias Sorba, Talöckerstr. 6b, 6230 Frankfurt 80, Tel. 069/395136 ab 17h.

Atari 130 XE kompl. mit Floppy XF551, sowie div. Software, VB 400,- Thomas Otto, Amselweg 2, 7982 Baienfurt, Tel. 0751/49582.

Wegen **Systemwechsel** ab 10/92 zu verkaufen: **Mega ST2**, Megafile 60, SM124, SC1224, Super-Charger 1.4/1MB, LW PCF 554, Software, Bücher, Zeitschriften, PD's. **Günstig!** Liste unter Tel. 08081/1027 G. Steiger.

Mega ST Gehäuse mit Netzteil und Floppy, evtl. mit eingebauter Festplatte. Ideal als Zweitlaufwerk. **Software** Megamax-Modula I, neuste Version, DM 250,- Tel. 089/399753.

Biete Software

Signum!2 mit Zeichensätzen, Drucker-Utilities-Diskette, Original mit Handbuch, DM 150,-. Tel. 02641/36785 oder 4966 ab 17h oder Sa. und So. (bitte öfter probieren)

Writer ST, die komerzielle Textverarbeitung, NP 189,-, VKP 100,- + NN. Tel. 06151/52537.

Signum!2 + Fonts + Cliparts für DM 100,- zu verkaufen. Auch Tausch gegen Megamax Modula 2 möglich. Tel. 04152/72718 ab 20h.

Atari ST Originalprogramme: Becker Calc 3 150,-, ST-Statistik 175,- Superbase 2 130,-, Script-Textprogramm 100,- BBS-Plus Mega-Basis 225,-, Lektorat 75,-, Climax-Neodesk: 35,-,

Megamax-Entwicklungspaket: 150,-, 1st Word plus 110,-, Wordflair: 130,-, Master-Text: 40,-, Daily Mail: 80,-, 1st Mail: 30,-, Becker ST CAD 100,-, V-Manager Versicherungsagentur-Paket (NP 998,-): 500,-, div. Calamus/Signum-Grafiken und orig.-Schriften; alles mit Orig.-Handbüchern. Tel. 040/5227556.

Signum!3 1.2 (Mail+Fax-fähig) + Professional Times 420,-. Adimens 3.1 plus 80,-. Protos 40,-. Signum!2 Buch 35,-. **Megascreen Grafikkarte** 80,-. Tel. 0541/597265.

Amberstar + Komplettlösung in Originalverpakkung für 50,- DM + Porto. Stefan Mücke, Törtener Str. 47, O-4500 Dessau.

Scarabus 2 unreg. 30,- Fontmaker 30,-. Lucy ST 30,-. 50 PD-Disketten 30,-. Scheibenkleister 2 30,-, jeweils plus Porto. Tel. 07031/26386.

TeX-Komplettpaket, TeX 3.1 + 2 USA T2Programme + Latex Buch von Kopka + Kurzführer + Ausgedruckte Info's, NP 160,-, VB 90,- + NN. Tel 06151/52537.

Adimens ST+, Datadisk original registriert 150,-. Signum!2 Schnelleinstieg 10,-. Tel. 07026/81283 ab 18h.

Verkaufe **Original-Spiele** (z.B. Megamania, Midwinter) und Atari ST Profibuch. Liste gg. 1 DM Rückporto. Olaf Güthe, Hermannburg 19, 2800 Bremen 66.

Turbo C 2.02 (ohne Assembler/Debugger) zu verkaufen für DM 125,-. NVDI 2.0 für DM 40,-. Sybex Profibuch DM 35,-. Alles orig. Tel. 0221/544722 ab 19h.

Platon V2.1 (neueste Version) und Postscript-Treiber, NP ca. 700,-, günstig abzugeben. Tel. 0221/364336 ab 19h.

1st Word Plus 3.15 incl. 1st Mail. 1st Xtra. 1st Adress, noch originalversiegelt, für DM 40,-. Tel. 09901/7830.

(Ältere) Originale: Bomb. Jack. etc. 5,- DM. Nebulus, etc. 10 DM. Tolle Compilationen von 15-75 DM. Vollständige Liste: M. Grundheber, Udostr. 54, 5500 Trier-Euren.

Verkaufe Steinberg Twelve 60 DM. Leonardo CAD 55 DM oder tausche gegen MultiGEM 2 eventuell 1. Tel. 0203/786807.

Powerdrome: 30,-. Jinxter: 35,-. No.1 Collection 35,-. Ice Hockey 20,-. ST-Karate 20,-. Omikron-Compiler: 80,-. Twelve 45,-. Tel. 07943/696 ab 17h.

Publishing Partner Master 2.1 (560,-) und That's Write 2.02 (220,-) bei G. Quadflieg, Tel 06732/62549.

Atari DBMAN 5.3: 400,-. Lattice C V5.5 200,-. Handel/3 1.5 400,-. TIM V1.1 80,-. UIS3 40,-. ADIMENS ST + ADITALK 250,-. ST Online (BTX) 100,-. Modem. 0201/680801.

Exolon 15,-. Final Legacy 15,-. Star Raiders 10,-. Midwinter 2 65,-. Killing Cloud 40,-. Baal 40,-. Cypercon 45,-. 2dd-Floppy 3.5" mit Track-Anzeige ext., 150,-, ohne 130,-. Tel. 0212/315884.

That's Write 1.45 für 50,-. K-Spread 4 light 50,-, jeweils incl. Versand. Tel. 07351/29604.

Salix Prolog 2. 120,-. Cruise for a Corpse + Berlin (incl. MC) Dm 40,-. Bücher: Grafik+Sound 30,-. Das MIDI- und Soundbuch 40,-. Tel. 089/346146.

MIDI-Musikprogramm Orchest 7.4 mit Orchesterpartitur. Bis zu 144 Spuren in 16 Notenzeilen.

Prof. H. Walz, Anton-Köck-Str. 8a, 8023 Pullach. Tel. 089/7930398 oder 7937582.

BTX-Manager 4.0, Preis VB, Tel. 02225/15337.

Umständehalber: Viele alte und neue PD und teilw. Originale zu verkaufen. Schreibt an Robert Tremel, Wien 1060, Mollardgasse 53-55/3/18.

Metacomco Lattice C V3.14. NP 329,-, DM VK 150,-. Noch nicht registriert. Lutz Martschin, Hastenbeckerweg 21, 3250 Hameln.

Verkaufe Word Perfect 4.1 für den Atari ST (original mit Hanbuch, 3 Disketten und Tastaturschablone) NP 499,- für DM 150,-. Tel. 0201/682506.

Wg. **Systemwechsel**: Orig.-Megamax Modula 2 V3.5: 130,-. Tempus Word + Fontdisk "Eurofont" 200,-. Populous/Sim City zus. 50,-. Kohlberg, Clemens-August Str. 76, 5300 Bonn.

Terrorpods, Elite, Microprose F15 Strike Eagle Flugsimulator, je DM 10,-. 02735/1068, nach 18h. Andreas Vieweg, Feldstr. 13, 5908 Neunkirchen.

Verkaufe Script 2.1 + Timeworks 2.0 für 450,-. Bitte nicht anrufen! Reinhold Hachmann, Eichenstr. 60. 4250 Bottrop.

Wordflair I zu verkaufen. Original mit Reg.-Karte für nur DM 50,-. 720 KB Floppy SF-314 VB 100,-. Tel 05139/3787.

Atari ST: **32 Disks mit Clip Arts + div. Convertern** für DM 50,- + 4,50 in Briefmarken abzugeben. J. Rowold, Alexanderstr. 346, 2900 Oldenburg, Tel. 0441/63940 ab 20h.

MIDI Software für Roland D-50: Steinberg Twentyfour V3.0, Synth-Works Orig.-Software mit Keys. VB 380,-. Aladin 3.0 mit ROM's, VB 120,-. Tel. 0211/715367 ab 19h.

BS-Kontor. Für Atari ST mit 2 MB Ram. Lager-, Lieferanten- und Kundenverwaltung mit Fakturierung. NP 698,-. VB 400,-. Tel. 02741/4207 ab 19h.

Calamus SL: Neuestes Update, Treiber+Kennlinien für HP-Deskjet 500Color + viele Zeichensätze FP DM 1090,-. Frank Herngesberg, Karlsbaderstr. 8, 8902 Neusäß.

Verkaufe preiswert **100 Atari-Originale**: Spiele und Anwendungen, z.b. Combase, That's Write 2.0, Calamus, Arabesque, BTX Online 4.0, 3D Construction Kit, viele Bücher u.v.m. Tel. 030/727129.

Publishing Partner Master 2.1. Professional Version incl. Schriften: 400,-. Drews BTX 100,-. Ultimate Virus Killer, 5.25" Laufwerk für Atari 100,-. Tel. 0261/14973.

Börsen-Software CW-Chart 8.0. Mit CW-BTX und CW-Timer: Dm 498,-. Tel. 0941/97843.

Original Handelspaket: BBS Plus V4.03 mit Modulen Mega Basis, Tools 1 und 2, Mega-Lager, Kunde/Lieferant, Faktura, Giro. NP SFR 2950,-. Preis VS. W. Berni, Tel. -01-4321089 (Schweiz).

Bibel + Konkordanz für ST/TT mit mind. 1 MB RAM + Floppy für 20 DM. Tel. 0421/822279.

Originalprogramme als Signum-Ergänzung: SDO-Preview DM 30,-. SDO-Index DM 30,-. SDO-Merge DM 30,-. Suche Original-Zeichensätze für Signum. Gerhard Kreile. 040/6781648.

Verkaufe original **ST Pascal Plus** und 2 Bücher 'Pascal auf dem Atari ST'. VB DM 100,-. Tel 040/3909433.

Fischer Vektor-Grafiken Vol. 1-5, NP 189,-, 200 Rahmen NP 149,-, Design Studio Carte NP 149,-,

Paket 299,-. 12 Disks, IMG-Grafiken, Hochzeit 79,-. F-Copy Pro 1.1 70,-. 05751/41140.

Script 2.1: DM 150,-. Tel. 0511/841861.

Suche Hardware

Stacy 4/40 preiswert gesucht. Tel. 02323/450912.

Defekte Tastatur für Mega STE gesucht. Zahle DM 50,-. Klaus-Fr. Serger, Tel. 0551/300701.

Spectre GCR 3.1+ mit ROMS für Mega STE4 + Druckertreiber für NEC P6+. Jack Günthard, Alpanstr. 2, CH-2532 Magglingen 32 2256 66.

Spectre GCR oder Aladin mit ROM's gesucht. Tel. 0521/237749. Frank Schoof, Elpke 5, 4800 Bielefeld 1.

Suche Atari Portfolio! Biete bis zu DM 200,-. Angebote an: Florian Auer, Jodlbauerweg 26, 8399 Tettenweis, Tel. 08534/1209.

Suche HF-Modulator für Atari Mega ST bis 50 DM. Richard Pietzka, Hans Böckler Str. 11, 4230 Wesel, Tel. 0281/60946, nach 16h.

Suche 1040STFM mit Monitor, ohne Software, oder 520ST bis 300 DM. Kaufe verschiedene Hardware für ST/E. Preis VB. Tel. 02181/470289 ab 18h.

Suche Mega ST2 Board (defekt) sowie Teile. Tel. 02151/778784 Frank.

Video Digitalisierer preiswert zu kaufen gesucht. Angebote an Johannes Beike, Goethestr. 6, 5350 Euskirchen.

PC-Speed C16 oder ATonce Plus zu kaufen gesucht, außerdem Handy-Scanner mit Software gesucht. Tel. Paderborn/Oelbrück 05250/6562.

Suche für 1040ST **Festplatte bis 400,- DM** sowie Speichererweiterung 2-4 MB. Angebote an Markus Otte, Hermannstr. 94, 3472 Beverungen 2, Tel. 05645/9605.

Suche preiswerte **Megafile 20, 30 oder 60**. Tel. 02823/88424 Matthias.

Suche dringend **Mega ST oder Megafile-Gehäuse**. Tel. 040/3909433.

Suche Farbmonitor für Atari Mega 4 bis ca. DM 350,-. G. Schäfer, Tel. 07941/67301 (tagsüber) oder 07946/8622 ab 17h.

Suche Software

Originalsoftware: Signum 3 für DM 350,-; Cypress DM 200,-; ST-Pascal+ DM 70,-; CAD Project pro DM 150,-; That's Write und Writer ST 2.0 je DM 50,-; Handyscanner Präzis. DM 400,-. Tel. 0202/437186.

Verkaufe **40 Originalspiele** (DM 15,- bis 40,-) sowie ältere Bücher rund um den ST. Liste anfordern. **Suche** STOS kompl. für TOS 1.4 und Spiele Spy VS. Spy II und III. Bernd Mädike, Heftbaer Weg 8, O-4251 Erdeborn.

Suche Omikron-Compiler! (nur orig.). Am besten mit Handbuch. Alles bitte etwas billig, da Anfänger. Angebote an: Matthias Sigwart, Pfarrhausstr. 6, 7713 Hüfingen.

Balleburg-Freunde aufgepaßt! Mausgesteuerter Editor m. vielen Funktionen z. Kreiren eingener Burgen für nur DM 7,-. Gratisinfo bei H. Timinger, Schulstr. 22, 7981 Staig, Tel. 07502/2698.

Suche **Dynacadd V2.xx** dringend! Tel. 0511/1319045 ab 19h.

Suche **Fonts für Calamus**. Tel. 04852/6979.

Suche Druckertreiber und andere Programme, die den **HP DeskJet** Plus, 500 oder am besten den 500C unterstützen. Listen an: J. Hinz, Haunerbusch 8, 5883 Kierspe.

Suche **Their Finest Mission** (Mission-Disk zu Their finest Hour). Biete DM 25,-. Nur Original! Tel. 0228/452499 ab 18h.

Suche **Originalspiel Star Trek von Ariolasoft**. Marcus Hölzer, Tel. 06162/4574.

Suche deutsche Adventure. Nur Originale! Suche Programm zum Übersetzen ganzer eng. Texte. A. Schöppe, Bukatenstr. 9, O-4070 Halle.

Ich suche **Software für den Atari 800XL**. Bitte melden bei Sascha Bobrowski. Tel. 05241/35853.

Mailbox-Software gesucht! Leistungsfähige und netztaugliche Programme zum Aufbau einer Mailbox gesucht. Rainer Merz, Tel. 06232/41297 oder Maus-Netz LU, oder Btx 0623284254-0013.

Suche Calamus PD Vektor Font, sowie für Schule (Realschule) kleinere Programme (auch Originale). Georg Schäfer, Tel. 07941/67301 (tagsüber) oder 07946/8622 ab 17h.

Suche Signum-Zeichensätze, Tel. 02302/57138.

Suche dringend **Calamus, 1st Write und das Spiel Fred**. Tel. 040/7352184 ab 18h.

Suche AdiPROG f. SPC-Modula. Bertram Kirsch, Tropfsteinweg 75, 1000 Berlin 47. Karte oder Tel. 030/7413334.

Tausche

Tausche K-Spread 4 (Vollversion) mit Handbuch und Registrierkarte **gegen Easy-Base**. Peter Lehmann, Schulze-Delitzsch-Straße 11, O-5085 Erfurt.

Suche PD-Tauschpartner! Liste an/von Jürgen Mehling, Seevetal 7, 2112 Jesteburg.

Tausche MIDI-PD-Software! Alles um die fünfpolige Buchse tauscht: Knut Bültemann, Höchelsberg 72, 2054 Geesthacht.

Kontakte

Pro Atari Computerclub sucht noch Mitglieder in Bayern. Kostenlose Informationsdiskette beim Regionalleiter P. Wohlmann, Kirchenstr. 6, 8763 Klingenberg 1.

Achtung: Herr Klasch-Kewitz, Plz 4000, bitte melden Sie sich bei Thorsten Föll, Tel. 0211/459816.

Suche Atari-User im Raum **Steinhuder Meer** zum Erfahrungsaustausch und zum Tausch von PD-Software. Tel. 05033/8397 Rene.

Suche **Kontakte zu Notator- und Cubase-Usern.**

5 und M1 RAM-Cards. Verkaufe Heimorgel MD800XL mit Floppy und Software, Tausch gegen Sampler o.ä. möglich. Preis VHB 5900,-. Tel. 05551/61457, Heiko.

Pro Atari Computerclub. Monatliches Magazin, PD-Sammlung, Mailbox, Hotline, Clubtreffen, TT-Service, billigere Soft- und Hardware. Kostenlose Info bei Andreas Ziegler, Dornheimer Ring 7, 6800 Mannheim 31.

Für unseren **Computer-Club Future-All e.V.** suchen wir noch aktive Mitglieder für Atari und für andere Systeme. CC Future-All eV, Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef-6, Tel. 02224/89614, Mailbox 02224/89614.

Jeden Monat die neuesten PD-Disketten gibt's gratis für **Mitglieder im PD-Club**. Heute noch Info anfordern bei Holger Wilke, Bergisch-Born 73, 5630 Remscheid 11.

Finger von den schwarz-weißen Tasten! Finger an die grauen Tasten! **MIDI-Freak sucht Kontakt zu MIDI-Freaks!** Knut Bültemann, Höchelsberg 72, 2054 Geesthacht.

Der **Rainbow-Computer-Club** sucht noch Mitglieder! Info beim: Rainbow Computer Club, Neufeldstr. 23, 7540 Arnbach.

Suche Kontakte zum Tauschen und Leute, die Interesse an Brief- und Rollenspielen haben sowie an Religionen. Robert Duttenhöfer, Bingerstr. 3, 5407 Boppard 1.

MKOM-Netz Hamburg Mailboxnetz. Nobis, 8N1, FGTH, 040/8704681, 300-9600, 040/615097. Wir bieten Software Up- und Download kostenlos. Verschiedene Bretter. Verkauf des Boxprogramms möglich.

Verschiedenes

Kaufe alle gebrauchten **Lynx-Spiele** zu fairen Preisen. Tel. 02307/61532

Suche Handbuch für **LDW 1.03** und **Phönix 2.0**. Angebote an H. Wenninger, Am Hinterberg 29, 6050 Offenbach, Tel. 069/892365

Zeitschriften: ST Magazin 5/87-2/92, ST Computer 9/86-4/91, TOS 6/90-2/92, PD Journal 8/89-12/90, Data Welt Sonderhefte 1,2 und 4, ST Magazin Sonderheft 23, C't 1/86-12/88, Chip 6/90-12/90, Happy Computer 1/87-6/88. Preisvorstellung je Heft DM 2,-. Suche verschiedene Ausgaben von ST Magazin, ST Computer, PD Journal, Data Welt sowie englischsprachige Computerfachzeitschriften. Peter Powerlowicz, Tegernseer Landstr. 191a, 8000 München 90, Tel. 089/6922480.

Suche: 'Professionelles Programmieren in C' und 'GEM: Vom Anfänger...'. **Verschenke**: Calamus und PC-Speed Buch. Omikron-Basic-Buch für DM 25,-. Klein, Tel. 06732/3367.

An dieser Stelle möchten wir wieder einmal darauf aufmerksam machen, daß wir aus wettbewerbsrechtlichen Gründen nur Kleinanzeigen rein privaten Inhalts veröffentlichen können. Erweckt eine eingesandte Kleinanzeige den Anschein einer kommerziellen Tätigkeit, so müssen wir leider von einer Veröffentlichung absehen.

Inserentenverzeichnis

IM NÄCHSTEN HEFT

HARDWARE-TUNING

Wie Sie Ihrem 'alten' Atari ST mit geringem finanziellen Aufwand auf die Sprünge helfen können, zeigt unser Special Hardware-Tuning im nächsten Heft. Unter anderem stellen wir Ihnen kompakte Hardware-Beschleuniger und Speichererweiterungen vor.

PREISWERTES FAXMODEM

Ein Modem zum Senden und Empfangen von Faxen ist heutzutage schon für weniger als DM 300,- inklusive Software zu haben. Was ein solches Modem im Vergleich zu teureren Modellen leistet, erfahren Sie im nächsten Atari Journal.

JEDE MENGE NEUE SOFTWARE

Auch im nächsten Atari Journal werden wir wieder zahlreiche neue Programme unter die Lupe nehmen, so zum Beispiel: Mortimer Delu-xe, die im Funktionsumfang nochmals erweiterte Version des 'Butlers' von Omikron. Calligrapher 3.0, die Weiterentwicklung der leistungsfähigen Textverarbeitung von Working Title. Einen Konverter, der aus GFA-BASIC- für MS-DOS geeigneten Quick-BASIC-Quellcode erzeugt. EASE 2.0, die neue Version des komfortablen Desktop von Artifex. Chagall, die revolutionäre Bildverarbeitungs-Software von Trade iT. Vectory, ein bis dato völlig unbekanntes Vektorisierungsprogramm.

LESESTOFF

Nachdem wir in den vergangenen Monaten nur wenig über neue Bücher zu berichten hatten, kommt es im nächsten Heft in geballter Ladung: Wir stellen Ihnen den Sammelband 'Hard- und Software-Tuning für Atari', drei neue MIDI-Bücher sowie einige weitere Bücher vor.

VOM LETZTEN MAL ...

Neues von Speedo, Falcon oder MultiTOS gab es in diesem Monat nicht zu berichten – vielleicht beim nächsten Mal? Sicher ist auf jeden Fall, daß wir über ASHs neues Zeichenprogramm Papillon sowie über den GEMulator berichten werden.



Das nächste Atari Journal erscheint am 13. November 1992

Die Redaktion behält sich vor, aus Aktualitätsgründen angekündigte Beiträge zu verschieben.

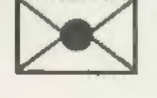
DISKETTENSERVICE

Sie können alle in dieser Zeitschrift beschriebenen Public Domain Programme unter der angegebenen Diskettennummer direkt über den Atari Journal Versandservice beziehen. Das erleichtert Ihnen die Beschaffung, da Sie alles aus einer Hand bekommen. Eine Bestellkarte finden Sie in der Mitte des Heftes.

GESAMTKATALOG

Die umfangreiche Sammlung der PD-Programme erweitert sich ständig. Aus Platzgründen kann deshalb nicht jeden Monat eine Liste aller Programme im Atari Journal abgedruckt werden. Wir halten jedoch für Sie einen PD-Gesamtkatalog bereit, der regelmäßig aktualisiert wird. Diesen Katalog erhalten Sie gratis, entweder gedruckt oder auf Diskette. Lediglich für die Versandkosten bitten wir um Übersendung von 4.- DM in Briefmarken. Bei einer Bestellung von PD-Programmen entfallen die Versandkosten für den Gesamtkatalog. Bitte geben Sie bei der Bestellung an, ob Sie den Gesamtkatalog gedruckt oder auf Diskette wünschen.

- Der Kostenbeitrag für eine 3,5" Diskette beträgt DM 8,-
- Die Versandkosten belaufen sich auf DM 6,- (Ausland DM 10,-)
- Ab 5 Disketten entfallen die Versandkosten.
- Bezahlung:
  1. gegen Vorauskasse (gilt generell für Auslandsaufträge)
  2. per Nachnahme zuzüglich der NN-Gebühr von DM 4,- (gilt generell bei telefonischer Bestellung)



Versandanschrift

Heim Verlag
PD-Versand
Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt 13



Per Telefon

Heim Verlag
PD-Versand
Tel. (06151) 5 60 57
Fax: (06151) 5 60 59

IMPRESSUM

Atari Journal
Die Fachzeitschrift für ST und TT

Chefredakteur
Christian Strasheim (cs)

Redaktion
Marcus Düll (md)
Ralf Rudolph (rr)

Autoren dieser Ausgabe
Ernst Payerl (ep)
Eric Böhnisch (eb)
Christoph Kluss (ck)
Juraj Galan (jg)
Frank Orlich (fo)
Carsten Borgmeier (cbo)
Oliver Steinmeier (ost)
Hans-Jörg Stangor (hs)
Oliver Scheel (os)
Ralf Fitzner (rf)
Eric Dick (ed)
Hans-Jürgen Richstein (hr)
Oliver Willenbrock (ow)

Auslandskontakte
Michael Schütz (mts)

Redaktionsanschrift
Atari Journal
Anton-Burger-Weg 147
6000 Frankfurt am Main 70

Verlag
Heim Fachverlag
Heidelberger Landstr. 194
6100 Darmstadt 13
Tel. (06151) 9477-0, Fax (06151) 9477-18
Anzeigenabteilung:
Tel. (06151) 9477-22, Fax (06151) 591047

Verlagsleitung & Herausgeber
Hans Jörg Heim

Anzeigenleitung
Heide Schultheis

Anzeigenbetreuung
Erika Freidel, Tel. (06151) 9477-22

Titelbild
Götz Ulmer

Titel-Gestaltung
da vinci design, Aachen

Belichtung
Fa. Gathof, Frankfurt (mit Calamus von DMC)

Produktion
Babette Kissner

Druck
Frotscher Druck GmbH, Darmstadt

Erscheinungsweise
Das Atari Journal erscheint 11 mal im Jahr
Einzelpreis DM 6,-
Jahresabonnement DM 60,-
Ausland: Nur gegen Scheck Voreinsendung, DM 80,-
Normalpost
(In den Preisen ist die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühr enthalten.)